

**LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA GENERADORA DE AXIOLOGÍA Y
COMPETENCIAS CIUDADANAS, EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA
SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ROMÁN MARÍA VALENCIA**

**CARLOS JULIO GUZMÁN ROJAS
JHON ALEXANDER JURADO TERRANOVA
GLORIA ESPERANZA RAMÍREZ SALAZAR
SANDRA MILENA VILLA BAQUERO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CALARCÁ, QUINDÍO
2015**

**LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA GENERADORA DE AXIOLOGÍA Y
COMPETENCIAS CIUDADANAS, EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA
SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ROMÁN MARÍA VALENCIA**

**CARLOS JULIO GUZMÁN ROJAS
JHON ALEXANDER JURADO TERRANOVA
GLORIA ESPERANZA RAMÍREZ SALAZAR
SANDRA MILENA VILLA BAQUERO**

***TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE ESPECIALISTA
EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA***

**ASESOR
VLADIMIR REYES ROMERO
DOCENTE APOYO ACADÉMICO**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CALARCÁ, QUINDÍO
2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Calarcá, Marzo 14 de 2015

DEDICATORIA

A Dios nuestro señor por habernos permitido culminar satisfactoriamente nuestros estudios, bendiciéndonos con nuestra salud, para el ir y venir de todos nuestros días.

A nuestras familias, a ellos que han sido el baluarte en el trasegar de nuestras vidas.

A los estudiantes, que sin ellos, el maestro no tendría razón de ser.

A todos nuestros compañeros y profesores por las experiencias compartidas por su apoyo y por permitirnos crecer humana y pedagógicamente.

AGRADECIMIENTOS

Damos gracias a Dios Todopoderoso, a la fundación Universitaria Los Libertadores por permitirnos entronizarnos en su ambiente de formación profesional, haciendo de nosotros personas con mayor transformación de nuestro entorno, sembrando semillas para un planeta mejor.

A nuestros tutores por su acompañamiento en la elaboración de este trabajo y a nuestros compañeros quienes han hecho de nuestro aprendizaje en la especialización momentos agradables e inolvidables.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1.INTRODUCCIÓN.-----	16
2. PROBLEMA. -----	18
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA-----	18
2.1.1 Formulación del Problema.-----	19
2.1.2 Antecedentes Bibliográficos. -----	19
2.1.3 Antecedentes Empíricos.-----	21
3. JUSTIFICACIÓN. -----	24
4. OBJETIVOS. -----	26
4.1 OBJETIVO GENERAL -----	26
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS-----	26
5. MARCO REFERENCIAL. -----	27
5.1 MARCO CONTEXTUAL -----	27
6. MARCO TEÓRICO. -----	34
6.1 LÚDICA-----	34

6.2 COMPETENCIA CIUDADANA -----	36
6.3 PEDAGOGÍA LÚDICA-----	38
6.4 ¿QUÉ ES JUGAR?-----	39
6.5 COMPONENTES PSICOLÓGICOS DEL JUEGO -----	40
6.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO -----	40
6.7 COMPETENCIAS-----	41
6.8 INTELIGENCIA PERSONAL -----	41
6.9 INTELIGENCIA INTRAPERSONAL -----	42
6.10 INTELIGENCIA INTERPERSONAL-----	42
6.11 VINCULO PATERNO -----	43
6.12 CONTEXTO SOCIO FAMILIAR Y ESCOLAR-----	44
6.12.1 Contexto Familiar. -----	44
6.12.2 Contexto Escolar.-----	44
 5. MARCO LEGAL. -----	 46
5.1 COMPETENCIAS CIUDADANAS-----	46
 7. DISEÑO METODOLÓGICO.-----	 48
7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN -----	48
7.2 POBLACIÓN Y MUESTRA-----	49
7.3 INSTRUMENTOS-----	49
7.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS -----	50
7.4.1 Encuesta Padres de Familia -----	50

7.4.2	Encuesta a Estudiantes -----	60
7.4.3	Encuesta a Los Docentes y Directivos Docentes -----	69
7.5	DIAGNÓSTICO-----	77
8.	PROPUESTA.-----	78
8.1	TÍTULO -----	78
8.2	DESCRIPCIÓN-----	78
8.3	JUSTIFICACIÓN-----	79
8.4	OBJETIVOS-----	79
8.4.1	Objetivo General-----	79
8.5	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES-----	79
8.6	PERSONAS RESPONSABLES-----	86
8.7	BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA -----	86
8.8	RECURSOS-----	87
8.9	EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO-----	87
8.10	DOCUMENTACIÓN -----	88
9.	CONCLUSIONES. -----	89
10.	ANEXOS-----	91
10.	BIBLIOGRAFÍA.-----	100

TABLA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 ¿CONSIDERA NECESARIO ENSEÑAR VALORES A LOS HIJOS?	50
Tabla 2 EXISTEN ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR VALORES A LOS ESTUDIANTES.....	51
Tabla 3 ¿CUAL ES LA ACTITUD DE LOS JOVENES EN LA ACTUALIDAD?	52
Tabla 4 ¿QUE ENTIENDES POR COMPETENCIA CIUDADANA?.....	53
Tabla 5¿EN QUE OCUPAN EL TIEMPO DE LOS JOVENES DE HOY?	54
Tabla 6 ¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DE LA ENSEÑANZA DE LA LUDICA?	55
Tabla 7 CONOCIMIENTO DE LA INSTITUCIÓN.....	56
Tabla 8 TENGO INFORMACION DE	57
Tabla 9ACCIONES QUE HAGO	58
Tabla 10 REGULARMENTE ASISTE	58
Tabla 11 AYUDAN A SUS HIJOS	59
Tabla 12 ¿ENTRE LA ESCUELA Y EL HOGAR EN QUÉ LUGAR PREFIERES ESTAR?	60
Tabla 13¿EN EL SALON DE CLASES TE SIENTES COMODO (A)?	61
Tabla 14¿TE GUSTAN TUS PROFESORES?	62

Tabla 15 ¿QUÉ ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN CASA?	63
Tabla 16 ¿TE PARECEN ABURRIDAS LAS CLASES?	64
Tabla 17 ¿TE GUSTARIA APRENDER JUGANDO?.....	65
Tabla 18¿CUÁNDO LLEGAS A LA CASA DESPUÉS DE IR AL COLEGIO QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS?	66
Tabla 19 ¿EN TÚ COLEGIO UTILIZAN LA SALA DE COMPUTO PARA CLASE DE VALORES?	67
Tabla 20 ¿QUÉ OTRAS HERRAMIENTAS UTILIZAN PARA APRENDER?	68
Tabla 21 ¿SE CONSIDERA USTED BUEN MAESTRO?	69
Tabla 22¿COMO CREE USTED QUE SON SUS CLASES?.....	70
Tabla 23¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?.....	71
Tabla 24 ¿QUÉ OTRO LUGAR APARTE DEL SALÓN UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASE?	73
Tabla 25 ¿DÓNDE CREE USTED QUE ES MEJOR O MÁS FÁCIL ENSEÑAR? .	74
Tabla 26 ¿LOS NIÑOS SE DISTRAEN FRECUENTEMENTE EN CLASES?	75
Tabla 27 ¿CUÁL CREE USTED QUE SON LAS CAUSAS POR LAS CUÁLES LOS ESTUDIANTES SE DISTRAEN?	76

LISTA DE GRAFICAS

Pág.

Gráfica 1 ¿CONSIDERA NECESARIO ENSEÑAR VALORES A LOS HIJOS?	50
Gráfica 2 ¿EXISTEN ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR VALORES A LOS ESTUDIANTES?	51
Gráfica 3 ¿CUAL ES LA ACTITUD DE LOS JOVENES EN LA ACTUALIDAD? ...	52
Gráfica 4 ¿QUE ENTIENDES POR COMPETENCIA CIUDADANA?	53
Gráfica 5 OCUPACION DEL TIEMPO DE LOS JOVENES DE HOY	54
Gráfica 6 ¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DE LA ENSEÑANZA DE LA LUDICA?	55
Gráfica 7 ¿ENTRE LA ESCUELA Y EL HOGAR EN QUÉ LUGAR PREFIERES ESTAR?	60
Gráfica 8 ¿EN EL SALON DE CLASES TE SIENTES COMODO (A)?	61
Gráfica 9 ¿TE GUSTAN TUS PROFESORES?	62
Gráfica 10 ¿QUÉ ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN CASA?	63
Gráfica 11 ¿TE PARECEN ABURRIDAS LAS CLASES?	64
Gráfica 12 ¿TE GUSTARIA APRENDER JUGANDO?	65
Gráfica 13 ¿CUÁNDO LLEGAS A LA CASA DESPUÉS DE IR AL COLEGIO QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS?	67
Gráfica 14 ¿EN TÚ COLEGIO UTILIZAN LA SALA DE COMPUTO PARA CLASE DE VALORES?	68
Gráfica 15 ¿QUÉ OTRAS HERRAMIENTAS UTILIZAN PARA APRENDER?	69
Gráfica 16 ¿SE CONSIDERA USTED BUEN MAESTRO?	70
Gráfica 17 ¿CÓMO CREE USTED QUE SON SUS CLASES?	71

Gráfica 18 ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?	72
Gráfica 19 ¿QUÉ OTRO LUGAR APARTE DEL SALÓN UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASE?	73
Gráfica 20 ¿DÓNDE CREE USTED QUE ES MEJOR O MÁS FÁCIL ENSEÑAR?	74
Gráfica 21 ¿LOS NIÑOS SE DISTRAEN FRECUENTEMENTE EN CLASES?	75
Gráfica 22 ¿CUÁL CREE USTED QUE SON LAS CAUSAS POR LAS CUÁLES LOS ESTUDIANTES SE DISTRAEN?	76

GLOSARIO

AXIOLOGIA: O FILOSOFÍA DE LOS VALORES: Es la rama de la filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. El término *axiología* fue empleado por primera vez por Wilbur Marshall Urban en su trabajo *Valuation: Its Nature and Laws*, de 1906. La axiología no sólo trata de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores. En este sentido, puede hablarse de una 'ética axiológica', que fue desarrollada, principalmente, por el propio Scheler y Nicolai Hartmann.

AMBIENTE ESCOLAR: Espacio que se comparte en una Institución Educativa, donde se mezclan diferentes procesos cotidianos que permiten al estudiante, desarrollarse adecuada e integralmente.

CULTURA CIUDADANA: Es el conjunto de los comportamientos, valores, actitudes y percepciones que comparten los miembros de una sociedad urbana; y que determinan las formas y la calidad de la convivencia, influyen sobre el respeto del patrimonio común y facilitan o dificultan el reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos.

CONVIVENCIA PACÍFICA: La convivencia pacífica se basa en la negociación de los conflictos que se presentan en las relaciones de las personas, como propósito fundamental en la búsqueda del fortalecimiento de las mismas. Para lograr la convivencia pacífica es necesario aprender a comunicarse dentro de los límites del principio de la transparencia, lo cual requiere el diálogo como parte de una exploración conjunta. Para ello es necesario buscar las alternativas más convenientes para resolver los naturales conflictos que se presenten en cualquier relación humana.

COMUNIDAD: La palabra comunidad tiene su origen en el término latino comunista. Una comunidad es un grupo de seres humanos que comparten

elementos comunes, como idioma, costumbres, ubicación geográfica, visión del mundo o valores.

COMPETENCIA CIUDADANA: Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. Retomando el concepto de competencia como saber hacer, se trata de ofrecer a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa y para que sean capaces de resolver problemas cotidianos. Las competencias ciudadanas permiten que cada persona contribuya a la convivencia pacífica, participe la pluralidad y las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en su comunidad, en su país o en otros países.

En ese sentido, los estándares de competencias ciudadanas establecen, gradualmente, lo que los estudiantes deben saber y saber hacer, según su nivel de desarrollo, para ir ejercitando esas habilidades en su hogar, en su vida escolar y en otros contextos

DIDÁCTICA: La didáctica es la disciplina científico pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje. Es por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las directrices de las teorías pedagógicas.

DEMOCRACIA: La democracia es un concepto excitante y el incremento del número de Estados adscritos a prácticas democráticas en la actualidad ha significado una vida diferente para aquellos que ahora viven libres de cualquier opresión política o de un régimen autoritario. Para muchos, en especial aquellos en las democracias más nuevas, es un término complejo que requiere tiempo para que se pueda traducir en la práctica. Existen muchos documentos sobre la democracia y el deber de los educadores consiste en lograr que los individuos tengan claro el significado y valor de la democracia para ellos mismos, para sus familias y para sus comunidades.

Es muy importante entender que la forma como se transmita la educación para la democracia influirá directamente sobre el entendimiento que tenga la gente de dicho concepto. La enseñanza debe hacerse de manera democrática valorando la interacción, la participación y las contribuciones individuales para debatir y descubrir su significado.

LÚDICA: la palabra lúdica, es una oligarquía ligada fundamentalmente al desarrollo humano, es decir, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce felicidad, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. Es decir, no solamente se produce goce y placer ligado a la estimulación sensorial, sino felicidad como proceso selectivo y emocional del desarrollo humano.

PEDAGOGÍA: La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una *conciencia en sí* a una *conciencia para sí* y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

PRAXIS LÚDICA: La praxis lúdica entraña una actividad práctica utilitaria. Este comportamiento práctico se afirma por el lado del sujeto, o el jugador. Su objetivación plasma esa relación causal o casual que se establece entre el sujeto y el objeto de ese sujeto.

1. INTRODUCCIÓN.

La Institución Educativa Román María Valencia de Calarcá Quindío, alberga estudiantes pertenecientes a un grupo poblacional heterogéneo, que por las características de vida social les corresponde estar inmersos en circunstancias difíciles de asimilar, entre las que se evidencian: Hogares desunidos, crisis económicas, empleos diversos en el campo, hábitos de vida que los llevan a la adquisición de vicios, comportamientos poco agradables a la sociedad.

Dichas actuaciones de vida se evidencian en las aulas de clase, y éstas repercuten en la formación de los estudiantes, obteniendo como resultados niveles académicos bajos, procesos disciplinarios complejos, normas de convivencia de intolerancia, desacato de normas y actitudes agresivas.

Es fundamental analizar estos procesos para mejorar la calidad de vida de las personas que en esta Institución se educan e implementar estrategias de mejoramiento que con lleven a la armonización de vida de los alumnos y alumnas que han creído en la Institución, que permitan obtener visiones globales y sistemáticas de la realidad estudiada, es decir se va a dar la interdisciplinariedad.

La metodología empleada está basada en el trabajo en equipo donde se potencia la participación activa, el manejo de datos, la clasificación y elaboración de proposiciones.

Con este proyecto se busca la participación directa y activa de los estudiantes, docentes y la comunidad educativa, generar conciencia en cada uno de los estudiantes que conforman el sistema educativo para formar “mejores seres humanos, ciudadanos con valores, respetuosos, que ejerzan sus derechos con honestidad y transparencia y sobre todo que convivan en paz”.

Características débiles que presenta la comunidad Romavalista, en la cual vamos a centrar nuestra investigación por los altos índices de agresividad, conflictos escolares, bajo rendimiento académico, disciplinario, conformación de bandas (barras bravas, pandillas, grupos satánicos); situación que nos ha ido aumentando notoriamente en los últimos años y no es por negligencia ni omisión a las nuevas directrices implementadas por el Ministerio de Educación Nacional en insertar en los planes curriculares el fomento y desarrollo de las Competencias

Ciudadanas, sino por las estrategias implementadas en la institución donde son más que un discurso insulso y repetitivo.

El compromiso de los autores de este proyecto es que sea indefinido, permanente, continuo, que los estudiantes participen en él, que su formación y adquisición de conocimientos se logre de manera dinámica, activa y participativa.

Implementando este proyecto se logra el rescate por parte de los docentes, con ayuda de la comunidad educativa, de aquellas herramientas didácticas pedagógicas que en años anteriores se empleaban y que resultaban benéficos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo que los estudiantes vivenciaran y comprendieran saberes interdisciplinarios de las diferentes áreas de estudio, de manera lúdica – recreativa, haciendo que los jóvenes ejercieran con mayor compromiso y responsabilidad sus deberes, también permitiendo la convivencia social y la reciprocidad del proceso educativo.

2. PROBLEMA.

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema a investigar, se genera en la Institución Educativa Román María Valencia, establecimiento de carácter oficial, del municipio de Calarcá Quindío, que cuenta con una población estudiantil de 1450 educandos, distribuidos en los niveles de pre-escolar, básica primaria, básica secundaria, media técnica.

La mayor parte de los estudiantes, proviene de los estratos 1, 2 y solo unos pocos viven en estrato 3; muchos pertenecen a familias de desplazados. Esto hace que la población sea heterogénea en su forma de vida, cultura y convivencia, lo cual es reflejo del entorno y del tejido social en que se encuentran, como también del contexto familiar. Por su parte, el sustento de la familia proviene de variadas ocupaciones, en su mayoría de labores agrícolas o domésticas; unos pocos son albañiles o laboran en construcción, otros como vendedores ambulantes, conductores de vehículos públicos y una minoría son empleados del magisterio educativo, del hospital local, de la administración municipal. La mayoría de los hogares están orientados por madres cabeza de hogar, por abandono del esposo, otros únicamente por uno de los cónyuges por emigración del otro al exterior, en busca de un mejor bienestar o también los hay al cuidado de abuelos o parientes cercanos, por la ausencia de ambos cónyuges que han salido del país, en busca de mejores oportunidades laborales. Todo esto viene generando conflictos de convivencia en el hogar; llegando a la agresión física, verbal y psicológica entre padres e hijos.

En el aula de clase, se evidencia el desánimo por el estudio, se nota poco rendimiento académico, ya que desde el hogar no se instituye una responsabilidad al educando, pues quien sale del país en busca de una prosperidad, deja en abandono el compromiso hogareño de la educación de sus hijos. Se viene observando en el ambiente escolar, la intolerancia entre estudiantes, la pérdida de objetos personales, el mal uso de los enseres y dependencias de la Institución, poco respeto a la autoridad del maestro y en ocasiones aisladas, el uso de drogas alucinógenas.

Todos estos hechos, nos exigen la implementación de estrategia una lúdica - axiológica y pedagógica en la Institución Educativa Román María Valencia, para el desarrollo de diversas actividades que con lleven al fortalecimiento de una cultura ciudadana y una convivencia pacífica, que contribuya a la creación de espacios armónicos, donde se respeten las normas, se posibilite un mejor reconocimiento de sí mismo (a), donde se restituya la tolerancia y el respeto de sí mismo y de los

demás, mejorando así el ambiente escolar en la Institución y forjando una proyección de liderazgo en la comunidad.

En este sentido, la investigación se orienta a examinar toda la problemática que converge en el conflicto escolar de nuestro contexto educativo, con el propósito de intervenirlos, implementando talleres lúdicos y axiológicos, para sensibilizar la formación de la cultura ciudadana, en un sentido armónico, alegre y pacífico.

2.1.1 Formulación del Problema.

Teniendo en cuenta en planteamiento anterior esta investigación está orientada a dar respuesta a la siguiente problemática “¿Es posible que la lúdica como estrategia genere formación axiológica y competencias ciudadanas en los estudiantes de la básica secundaria, de la institución educativa Román María Valencia?

2.1.2 Antecedentes Bibliográficos.

"En el contexto de las competencias ciudadanas, explica Enrique Chaux¹, se trata de poder desarrollar esas habilidades, la capacidad de relacionarse con otros, de construir una sociedad más pacífica, en la que se acepten las diferencias y podamos vivir y construir a partir de esas diferencias. Una sociedad más democrática en la que todos puedan participar en la toma de decisiones sobre lo que ocurre, así como en la construcción de las normas que nos guían, para lo cual es indispensable comprender su sentido y la manera de participar en su construcción".

"Hay que entender que podemos encontrar metas comunes y que nos podemos poner de acuerdo en la forma de conseguir lo que queremos", señala Rosario Jaramillo. "Y además, agrega Chaux, aprender a manejar las situaciones en las cuales los intereses de uno aparentemente están en contra de los de otros, por lo cual surgen conflictos. Hay que manejar esos conflictos sin violencia, encontrando acuerdos de beneficio mutuo, sin vulnerar las necesidades de las otras personas, convirtiéndolos en oportunidades para el crecimiento. La idea de este trabajo es,

¹Enrique Chaux, Centro de Investigación y Formación en Educación (CIFE), y Departamento de Psicología, Universidad de los Andes, Bogotá.

en parte, identificar esas competencias para que en la institución escolar y en el resto de ámbitos sociales se puedan desarrollar y trabajar".²

Lograr este cometido requiere tener la oportunidad de participar en las decisiones que atañen a todos, "para que se pueda reflexionar sobre lo que pasó, sobre los efectos que produjo la decisión, entender las razones por las que se actuó de determinada forma, porque es una negociación entre mis intereses y los de la otra persona", subraya Rosario Jaramillo. Es una negociación que hay que aprender a hacerla todos los días y encontrar el beneficio general.

La educación ciudadana implica el desarrollo de los conceptos, las actitudes y las destrezas que se requieren para ser un miembro activo, reflexivo, crítico y responsable de un pueblo que busca organizarse permanentemente como comunidad política democrática. Esto requiere, por un lado, del estudio del carácter histórico y estructural de dicha comunidad, de los principios políticos que la animan, de las fuerzas sociales que la sostienen, de la distribución del poder en a la misma, etc. y su identificación afectiva con la misma, es decir, el desarrollo de un sentido de identidad nacional o patriotismo³.

Por otro lado, la ciudadanía requiere de una serie de competencias es decir de combinación de conceptos actitudes y destrezas para la investigación social, la lectura crítica de la realidad, la deliberación y la acción política, que permitan participar inteligentemente en la identificación de problemas y necesidades sociales y la búsqueda de consenso para articular un proyecto histórico de solución a los mismos.

Las competencias ciudadanas se refieren a capacidades generales de la subjetividad democrática; aquellas que todo ciudadano debe desarrollar para poder participar efectivamente en la democracia, es decir para hacer que su interés y voluntad cuente en el espacio público y en el proceso de organizar la voluntad colectiva. Una competencia es una capacidad para entender, sentir y actuar, es decir una forma de conciencia. Toda competencia supone pues una base de conocimientos o cultura para entender, un sistema de actitudes y valores para sentir y tender a la acción, y un sistema de destrezas para actuar⁴.

La formación cívica y ciudadana contemporánea corresponde principalmente, más allá del hogar, a cuatro espacios: la comunidad y la sociedad civil, la escuela o universidad, los partidos políticos y los medios de comunicación masiva. En este sentido tenemos hoy día el tipo de sujeto cívico y ciudadano que se construye en

²Ideas para el desarrollo del currículo de preparación de maestros. San Juan, P.R.: Biblioteca del Pensamiento Crítico.

³Carr, W. & Stephen Koemmins, (1988). **Teoría crítica de la enseñanza**. Barcelona: Martínez Roca

⁴Freire, Paulo, (1970). **Pedagogía del oprimido**. México: Siglo XXI.

estos espacios a través de las interacciones comunicativas y formas de convivencia y participación que se dan en ellos.

Una educación cívica y ciudadana desde la universidad para el desarrollo de nuevas formas de democracia tiene que plantearse cómo transformar estos espacios de los lugares de domesticación y formación de ciudadanos incompetentes, que son ahora la mayor parte de las veces, en zonas de desarrollo de subjetividades democráticas. Contribuir a la formación de subjetividades democráticas significa fomentar el desarrollo de seres humanos de conciencia histórica cívica, competentes para entender los grandes problemas y retos históricos de carácter moral y social del país y participar activamente en el proceso democrático de su solución y en la construcción de una sociedad solidaria, en la que todo ser humano pueda vivir en forma digna.

2.1.3 Antecedentes Empíricos.

En la Institución educativa Román María Valencia ubicada en el municipio de Calarcá ha venido trabajando durante el transcurso del año proyectos transversales en Competencias Ciudadanas⁵ como son:

2.1.3.1 Proyecto del Buen Trato.

Por ordenanza de la Asamblea Departamental del Quindío se estableció la cultura del buen trato, todos los seres humanos somos iguales y merecemos ser tratados con respeto; de igual manera el ambiente en el que vivimos, la naturaleza y los espacios merecen ser cuidados tiene como fin:

- Mejorar las relaciones entre los miembros de la Comunidad Educativa, implicándolos en actividades encaminadas a facilitar la convivencia en la Institución.
- Fomentar hábitos de trabajo, estimular la creatividad y potenciar el desarrollo personal y el espíritu crítico.
- Crear un ambiente de trabajo en equipo, potenciando actividades grupales que logren en nuestros alumnos un clima de sana y alegre convivencia.

⁵ Proyectos presentados a la Secretaría de Educación Departamental del Quindío, años 2013 - 2014

2.1.3.2 Proyecto de Democracia.

Se hace necesario dar a los estudiantes herramientas teóricas y prácticas sobre la Constitución Política de Colombia de 1991 con el propósito de cambiar el comportamiento indiferente por un activo patriotismo colombiano, que tenga sentido de y respeto por nuestro país, sus Fiestas patrias y convivencia ciudadana.

2.1.3.3 Proyecto de Educación Sexual y Competencias Ciudadanas y Científicas.

En suma, la sexualidad es una influencia de factores (biológicos, psicológicos, culturales, éticos, entre otros) que permite a las personas construir su identidad y establecer redes sociales y afectivas; es decir, tendrían un componente intrapersonal, referido al individuo, y uno relacional o psicosocial, referido a las relaciones sociales.

Es importante resaltar que solo en la medida en que se creen ambientes favorables para que las niñas, niños y jóvenes desarrollen competencias ciudadanas y básicas se conseguirá que estos enriquezcan su proyecto de vida y el de quienes los rodean.

Constituye una respuesta ante la necesidad de brindar espacios de afecto y sana convivencia y el desconocimiento que se tiene sobre aspectos importantes de la educación sexual que se observa en los estudiantes en sus vivencias cotidianas.

2.1.3.4 Proyecto Pedagógico Transversal de Tránsito.

La gestión de la institución educativa puede promover diversas prácticas que permitan el reconocimiento y respeto de las normas de tránsito, a través de actividades pedagógicas y la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

El conjunto de aprendizajes previos acumulados en la vida cotidiana representa una base a partir de la cual los niños y niñas construyen sus opiniones y puntos de vista; sin embargo, con la orientación de los profesores, los aportes de los compañeros y las actividades o experiencias que puedan generarse, tendrán mayores elementos de juicio para construir sus opiniones.

La educación vial no solo debe incidir en el aprendizaje y cumplimiento de normas y reglamentos, es necesario vincularla al desarrollo de la autoestima, al respeto

por los demás y por los principios de convivencia social y democrática, tanto como al desarrollo y consolidación de una cultura ciudadana que involucre el reconocimiento de derechos y deberes, y el respeto por las instituciones y las autoridades.

3. JUSTIFICACIÓN.

Este proyecto se realiza como una alternativa de solución a una de las situaciones problemáticas de la Institución Educativa Román María Valencia. La falta de responsabilidad en la convivencia ciudadana, lo que incide en el bajo rendimiento escolar de algunos estudiantes.

Por otro lado, no podemos desconocer que las consecuencias negativas de la mala convivencia va de la mano con los problemas sociales, trasciende los límites de la escuela y se está convirtiendo en un riesgo para la seguridad e integridad de nuestros niños y jóvenes quienes ante la aparente soledad y la desocupación se ven enfrentados a situaciones negativas como las prácticas sexuales sin orientación ni protección, el consumo de sustancias psicoactivas y la integración de grupos antisociales. De esta manera la convivencia ciudadana se muestra como una necesidad social en la cual debe tomar parte la escuela.

Como docentes comprometidos, no podemos quedar indiferentes ante esta problemática, cada vez más generalizada, debido a que nuestra labor como educadores y entes sociales es generar actitudes de cambio. Buscamos de esta manera poder beneficiar a gran parte de nuestra sociedad al hacer comprender la influencia que tiene el fortalecimiento de la responsabilidad aprovechando la sana convivencia sobre nuestras vidas, y la incidencia positiva de los procesos escolares cuando se orientan desde la lúdica y la recreación como herramientas imprescindibles en la formación integral de los individuos.

Las estrategias de sana convivencia ayudan a los docentes a modificar conductas de apatía e irresponsabilidad y a incrementar el interés de los estudiantes por el proceso escolar.

El que los estudiantes participen en actividades lúdicas y recreativas favorece la imaginación y la creatividad, les permite descubrir el placer de aprender a hacer cosas, reconocer la importancia de proponerse y luchar por conseguir una meta, ganar autonomía y mejorar la autoestima. Estas actividades además se constituyen en una posibilidad para crecer y desarrollarse, asumiendo una actitud crítica, activa y responsable para fortalecer la identidad y la toma de decisiones.

De igual forma, con el desarrollo de este estudio; se pretende, a modo de propósito, incidir de manera favorable en el desempeño de los escolares para que puedan, como estudiantes que se hallan en el punto culminante de la educación ubicarse en un sitio preponderante frente a sus habilidades comunicativas, y de forma vivencial experimentar en la actividad recreativa, la posibilidad concreta

de superar las dificultades en materia de acciones ligadas a la interacción social. También, con el abordaje de situaciones cotidianas de tipo ecológico, que afecten de manera directa a los estudiantes, promover la aplicación de acciones de comunicación escrita, oral y lectoral.

El presente estudio se estima también relevante en la medida que pretende aplicar acciones innovadoras, que puedan “salvar” a los estudiantes de las ocasiones de contraer males sociales que afectan principalmente a individuos con debilidades en el aspecto intelectual y de caer en las trampas peligrosas de las drogas, la conformación de grupos al margen de la ley; así como la extrema pobreza a la que conduce la carencia de mecanismos de superación personal que como insumo importante, pueden aportarle al individuo, herramientas loables para procurarse el progreso que habrá de llegar como lógica consecuencia de su esmero por alcanzar las metas propuestas.

4. OBJETIVOS.

4.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar una propuesta lúdica que permitan diseñar procesos axiológicos, que generen competencias ciudadanas en los estudiantes de la básica Secundaria de la Institución Educativa Román María Valencia de Calarcá Quindío.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un diagnóstico de la viabilidad de una propuesta enriquecedora en competencias ciudadanas y formación axiológica por medio de la lúdica.
- Promover la convivencia ciudadana en la Institución Educativa Román María Valencia.
- Desarrollar propuestas vivenciales, actividades y talleres lúdicos que permitan el fortalecimiento del proceso de las competencias ciudadanas y la formación axiológica en los estudiantes de la Básica Secundaria de la Institución Educativa Román María Valencia.

5. MARCO REFERENCIAL.

5.1 MARCO CONTEXTUAL

El Departamento del Quindío ubicado en la cordillera central, centro del triángulo de oro, conformado por las ciudades de Bogotá, Medellín y Cali. Es un área estratégica con variedad climática, infraestructura vial y servicios públicos. Tiene en su parte occidental al municipio de Calarcá, llamada la Villa del Cacique se encuentra ubicada entre los 4° 20' 40" y los 4° 33' 50" de latitud norte y entre los 75° 33' 40" y los 75° 48' 40" de longitud oeste. El casco urbano se encuentra ubicado a los 4° 33' 0,6" de latitud norte y a los 75° 39' 00" de longitud oeste.

Ilustración 1. Mapa Calarcá Departamento del Quindío



Fuente: <http://es.wikipedia.org/mapa-carlarca-quindio>

El municipio de Calarcá se sitúa en la zona Andina, flanco de la Cordillera Central de los Andes, centro-occidente del país y al oriente del Departamento del Quindío, en el denominado “Eje Cafetero” limita así:

- **NORTE:** Con el municipio de Salento.
- **ORIENTE:** Con el municipio de Cajamarca (Tolima).
- **SUR:** Con los municipios de Córdoba, Buenavista, Pijao en el Quindío y Caicedonia en el Valle del Cauca.
- **OCIDENTE:** Con los municipios de La Tebaida y Armenia.

El municipio tiene una extensión territorial de 21.923 hectáreas, de las cuales 244 ha son urbanas y 21.679 ha corresponden al sector rural.

Cuenta con altitudes que varían desde los 1000 m sobre el nivel del mar en la confluencia de los ríos Quindío y Barragán, hasta los 3667 m sobre el nivel del mar en el Alto de “El Campanario”. La ciudad se encuentra a una altura promedio de 1536 m sobre el nivel del mar.

Calarcá tiene una población aproximada de 73.500 habitantes quienes disfrutamos de un clima variado con temperaturas que fluctúan de acuerdo con los pisos altitudinales, entre los 22° C y los 4° C, dependiendo de la influencia de los rayos solares y de las lluvias. Su temperatura promedio es de 20° C. La pluviosidad varía entre los 1700 y 2400 m anuales. La humedad relativa del aire es alta y estable, siendo aproximadamente del 85%. El territorio es quebrado y su relieve corresponde a la cordillera central de los Andes. Por su topografía presenta 3 pisos térmicos: cálido, frío y páramo, gracias a ello en su suelo contrastan 3 paisajes: el páramo de la cordillera, la prolongación de los densos valles del Cauca y la accidentada geografía cafetera caracterizada por su intenso y variado colorido. Gracias a su variedad de climas las tierras son aprovechadas para la ganadería, el cultivo de frutales, plátano, café y en general diversos productos agrícolas; actualmente tiene un completo sistema de acueducto, electrificación y telefonía urbana y rural.

Ilustración 2. Mapa Calarcá Físico



Fuente: <http://www.fdquindio.org/>

La belleza del paisaje calarqueño con todos sus contrastes parece haber influido en forma definitiva sobre la idiosincrasia y comportamiento de sus habitantes, reflejada en la paz, el amor y la alegría como lo han cantado sus poetas Baudilio Montoya, Luis Vidales, Dora Tobón, Rodolfo y Humberto Jaramillo.

Pintores que han plasmado en sus obras nuestros paisajes como Gloria Inés Barahona, Gabriel González y el acuarelista Hernando Jiménez, representante también de nuestro arte, el artesano y pintor costumbrista Fernando Valencia quien con el barro de nuestra tierra ha esculpido nuestras costumbres y creencias. El municipio de Calarcá cuenta con varias Instituciones Educativas oficiales y privadas como: Antonio Nariño, John F. Kennedy, San José, Instituto Calarcá, Robledo, entre otros. Integrantes de estas comunidades que solo realizaron la primaria, un número considerable tienen estudios secundarios y un número minoritario ha realizado estudios universitarios.

Ilustración 3. Fachada Institución Educativa Román María Valencia



Fuente: Fotografía Tomada Autores

La esfera socioeconómica-cultural del entorno, se caracteriza por un estrato medio bajo en unos sectores, lo que indica que se poseen limitaciones económicas que dificultan el progreso de sus familias. El estado por dicha razón, los subsidia con programas como: familias en acción, bienestar familiar, sisben y restaurantes escolares; lo cual redundaría en su propio beneficio. Hay muy pocas fuentes de empleo, solo predominan en este contexto ocupacional pequeños comerciantes, obreros, empleados, conductores, labores agrícolas y subempleados; ocasionándose con frecuencia desplazamientos de personas a otros lugares en especial a la capital, o a países extranjeros como España y Estados Unidos en busca de mejores alternativas económicas para el sustento de sus familias. Muchas de estas personas son madres cabezas de hogar, las cuales se ven en la necesidad de dejar a sus hijos en manos de familiares cercanos, o de personas extrañas convirtiéndose estos, de forma inevitable en hijos huérfanos de padres vivos.

Ilustración 4 Coliseo Institución Educativa Román María Valencia



Fuente: Fotografía Tomada Autores

La propuesta **“LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA GENERADORA DE AXIOLOGÍA Y COMPETENCIAS CIUDADANAS, EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ROMÁN MARÍA VALENCIA”**, se aplicará en la institución educativa Román María Valencia, ubicada en el municipio de Calarcá con estudiantes de la básica secundaria. A continuación se encontrará una descripción histórica basada el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de dicha Institución. La Román María Valencia es el producto de la fusión del Bachillerato Nocturno “Elvira Pardo Padilla” con la escuela Román María Valencia mediante la resolución 073 del 14 de marzo del año 2.000. La anterior fusión se da aplicando la ley 508 de julio 19 de 1999.

Posteriormente la resolución número 00467 del 30 de septiembre del año 2002 estableció la Institución Educativa Román María Valencia como sede principal.

Ilustración 5 Planta Física Institución Educativa Román María Valencia



Fuente: Fotografía Tomada Autores

La Institución Educativa Román María Valencia desde el año 2004, estableció convenio de articulación: Sena Regional del Quindío con la educación media técnica de la Secretaria Departamental del Quindío. El objetivo es capacitar a los estudiantes del grado décimo y once en competencias laborales, para tal fin se seleccionó el módulo: Mantenimiento Preventivo y Predictivo del Hardware. Para la ejecución del mismo, se organizó y dotó con recursos propios de la institución un taller para la práctica pertinente, además se articuló el módulo teórico del SENA, con el currículo del plan de estudio, es decir, aparecen articulados los ejes temáticos de las áreas fundamentales que se requiere.

En el año 2009, la Gobernación del Quindío coloca como meta tener en el departamento un colegio con la modalidad Bachillerato Artístico y selecciona para dicho proyecto a la Institución Educativa Román María Valencia, comprometiéndose a realizar las adaptaciones pertinentes en cuanto a infraestructura y dotación⁶.

⁶ PEI Institución Educativa Román María Valencia

La Institución Educativa Román María Valencia cuenta con 1450 estudiantes distribuidos en los diferentes niveles de básica y media así: básica primaria 674 estudiantes, básica secundaria 626 estudiantes y media técnica 150 estudiantes. Dando así la cobertura a las comunidades de más de 26 barrios que conforman este conglomerado social, entre los que tenemos: barrio Caldas, Antonia Santos, Margarita Hormaza, la Huerta, La Floresta, Luis Carlos Galán; Minuto de Dios, Porvenir, Llanitos, Balcones, Villa Astrid, Balcones, Laureles, Oscar Tobón, Chambranas, Guadales, Avenida Colón y otros. La planta física de la institución se encuentra estratégicamente en forma equidistante a dichos barrios con vías de comunicación tanto en el sector periférico urbano y rural, permitiendo el desplazamiento de los estudiantes por el buen servicio del transporte⁷.

La población que rodea la Institución Román María Valencia, se caracteriza por su vestir sencillo. Su alimentación está basada en el consumo de productos que se cultivan en la región como plátano, yuca, papa, carne de res, cerdo, pollo, huevos y lácteos, sus viviendas están construidas en ladrillo y cemento, con techos de zinc o teja. Cuenta con servicios públicos de agua, luz, teléfono y gas natural⁸. Muchas de las personas pertenecen a grupos comunitarios, juntas de acción comunal, grupos pastorales, madres comunitarias y otros grupos que sirven de apoyo a esta comunidad estratificada en los niveles uno y dos. La mayoría de su población profesa la religión católica, aunque existe una minoría que pertenece a sectas protestantes según el proyecto educativo institucional (PEI) el estudiante que hace parte de la Institución Educativa Román María Valencia se forma integral, con la incorporación de los avances de la cultura, la ciencia y la tecnología que le permita el crecimiento intelectual para que sea participe activo en la construcción de mejores condiciones de vida y pleno desarrollo, a través de los principios de la autonomía, apertura, trascendencia y singularidad.

⁷ Calarca.net

⁸ PEI Institución Educativa Román María Valencia

6. MARCO TEÓRICO.

Variados son los conceptos que se pueden reunir y que guardan relación directa con la intencionalidad y enfoque del presente trabajo de investigación: **LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA GENERADORA DE AXIOLOGÍA Y COMPETENCIAS CIUDADANAS, EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA SECUNDARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ROMÁN MARÍA VALENCIA**. Nos centramos en la lúdica por ser una dimensión en el desarrollo del ser humano y una herramienta de extraordinaria metodología para el aprendizaje y por ende fundamental hacia un cambio de actitud en los estudiantes, al hacerles explícitas las consecuencias de los hechos relativos a sus actitudes. Al mismo tiempo se ahondará en la pedagogía y en la psicología como ciencias ejes del aprendizaje que en este trabajo están directamente ligadas a aspectos de índole biológico, psicológico y social, los cuales serán posteriormente incluidos, con el propósito de enriquecer el diseño de dicha propuesta, la cual se centrará en talleres que serán aplicados a estudiantes de grado sexto.

6.1 LÚDICA

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Existen innumerables definiciones sobre la lúdica, tal como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde⁹. Se puede afirmar que la lúdica, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Entre las conceptualizaciones más conocidas se encuentran:

- Huizinga (1987) La lúdica es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

⁹ Diccionario de la Real Academia

- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Los autores incluyen en sus definiciones características comunes, las más representativas son:

- La lúdica es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento de la lúdica.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final de la lúdica fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente.
- La lúdica se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan la lúdica y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

La lúdica aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, se ven niños/niñas en actividades lúdicas, lo que lleva a definir la lúdica como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

La lúdica no es una actividad privativa de los jóvenes ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

La lúdica constituye la ocupación principal del joven, también se ve como papel muy importante debido a que a través de éste se puede estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además la lúdica en los jóvenes tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, de allí que se considera como medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio de la lúdica experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. La lúdica es una actividad inherente al ser humano, se aprende a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural a través de la lúdica.

6.2 COMPETENCIA CIUDADANA

El aprendizaje a partir de la lúdica se deba estimular con el fin de desarrollar las capacidades de los estudiantes, puesto que la lúdica contribuye al desarrollo de las habilidades y competencias en los procesos de aprendizaje y lograr una atmosfera creativa en unión con unos objetivos propuestos. La lúdica es un instrumento eficiente que ayuda a la productividad en un entorno gratificante.

Las actividades lúdicas entendidas como el juego y la recreación son una opción para atraer al estudiante hacia el trabajo en el aula de clase, el juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permiten la construcción de significados y de lenguaje simbólico, mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social, muy primordial en nuestro proyecto.

La lúdica tiene que ver con la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, en una nueva amplia gama de actividades donde interactúan, el placer el gozo, la creatividad y el conocimiento, lo cual se refleja en el conocimiento ético, ético, artístico, académico, social, económico y político de los seres humanos que las viven y las experimentan.

La lúdica como herramienta ayuda a la construcción de del conocimiento intra e intersubjetivo ²¹⁰; puesto que brinda nuevas posibilidades de vida a partir de

¹⁰JIMENEZ Carlos Alberto y otros. Lúdica y recreación para el siglo XXI. Bogotá editorial magisterio 2000

experiencias individuales y colectivas que se producen a través de la relación con la realidad, por ello; es considerada como la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre docentes y estudiantes, en este proceso se abren espacios y se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción. Al respecto George Bernard Shaw complementa que “la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades”. En cuanto las estructuras cognitivas. Ausubel David¹¹ considera que la formación y desarrollo de la estructura cognitiva depende del modo como percibe una persona los aspectos psicológicos del mundo personal, físico y social, lo mismo que sostiene que la estructura cognitiva de una persona es el factor que decide acerca de la significación del material nuevo y de su adquisición y retención. Las ideas nuevas solo pueden aprenderse y retenerse útilmente si se refieren a conceptos o proposiciones ya disponibles, que proporcionan las anclas conceptuales. La potenciación de la estructura cognitiva del alumno facilita la adquisición y retención de los conocimientos nuevos.

Para completar el proceso de aprendizaje que se lleva a cabo en el ser humano y que se viene especificando en este trabajo, es fundamental detenernos un poco en la adquisición y uso de los conceptos y el aporte que AUSUBEL DAVID P. “Durante los años preescolares y primeros de la escuela primaria los conceptos se adquieren principalmente a través de un proceso significativo de formación de conceptos orientados a la hipótesis. Durante los últimos años de la escuela son necesarios apoyos concretos y empíricos (ejemplos tangibles, perceptibles y verbales de los atributos) para la asimilación de conceptos y finalmente en los estudios secundarios, el alumno puede soslayar estos apoyos al relacionar directamente los atributos de criterio presentados en su estructura cognitiva. Otros factores que influyen en la formación y asimilación de conceptos son las experiencias pertinentes a la inteligencia y el sexo”.

Los estudiantes a medida que crecen tienen la oportunidad de compartir sus propias experiencias, sienten la diferencia entre lo que comparten con sus compañeros y lo que les proporcionan los docentes en la institución educativa. Por dicha razón, es fundamental que las actividades que se realicen para desarrollar la diferente temática debe contener en gran parte una metodología lúdica centrada en talleres vivenciales o experienciales, debido a que los estudiantes nunca se apartan de su mundo infantil y son felices proponiendo formas creativas de jugar que los mantienen entusiasmados y por largos ratos ocupados, accediendo de esta forma al conocimiento.

¹¹AUSUBEL. David P. NOVAK. Joseph D. y HANESIAN Helen. Psicología Educativa. Un punto de vista cognitivo. México. Editorial Trillas S. A. 2066, 86 p

El docente comprometido sabe que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construir un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. La lúdica es un instrumento metodológico para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe estar entrelazada teoría y práctica, una de ellas es la actividad lúdica, la cual se encuentra muy unida con lo recreativo.

6.3 PEDAGOGÍA LÚDICA

La pedagogía lúdica tiene como fundamento central la realización de la vida de las personas, se fundamenta en las necesidades, en la imaginación, en la libertad y la generación de una nueva cultura. La pedagogía lúdica para efectos del proyecto es generador de nuevas posibilidades de vida, al centrarse en las experiencias individuales y colectivas que se suscitan como parte del encuentro del ser humano y con la realidad. La pedagogía lúdica tiene un quehacer ligado a la vida misma, se vive a través de situaciones problemáticas. Un ejemplo de ello son las competencias ciudadanas que se generan en su diario vivir por medio de una sana convivencia y paz.

Cada experiencia es una nueva experiencia, lo cual mantiene un nivel de motivación, de interés y de incertidumbre, implicando a las personas un reto constante y cotidiano lo cual desencadena una permanente asimilación de conocimientos. El agente formador se convierte entonces en un gestor de experiencias innovadoras, pues sabe que en tal iniciativa estriba su habilidad intelectual y práctica para estar atento a nuevas praxis. Para el desarrollo de temas en competencias ciudadanas pertinentes a la convivencia y que basan sus contenidos en la importante relación del hombre con su entorno y contexto, es tarea del docente hacer uso de estrategias lúdicas y de recursos que fomenten el interés y ayuden alcanzar los logros trazados en una atmosfera de armonía, de igual manera que dicho ambiente agradable contribuya en la superación de los obstáculos que se vayan presentando y posibilite la expresión de sentimientos, emociones y por ende la adquisición de conocimientos¹².

Para que la actividad lúdica se convierta en facilitadora de aprendizajes significativos, es importante que los docentes aprovechen al máximo los ambientes que subyacen en la institución escolar, en la comunidad, puesto que el centro escolar es considerado en si mismo como un sistema en que sus

¹²Enrique Chaux, Juanita Lleras y Ana María Velásquez, 2004

componentes impregnan el mensaje todo el currículo, condicionan todas las actitudes y comportamiento del estudiantado creándose de esta manera modelos aplicables a la realidad cotidiana y a su posibilidad de actuar, permitiéndose vivir su propia realidad y compartirla con otros de su misma edad. Todo lo anterior siempre y cuando la propuesta de trabajo sea de verdad atrayente y placentera. Los docentes deben utilizar actividades como salidas del aula a otros espacios. Hacer itinerarios, visitas a museos, bibliotecas, archivos y todo lo que proporcione la comunidad, la localidad y el medio externo en general, puesto que estos ámbitos cuando son utilizados en el desarrollo de temáticas de convivencia y competencias ciudadanas generan aprendizajes significativos, ya que no solo recrean si no que proporcionan expectativas, intereses y permiten detectar la problemática intra y extra personal para una sana convivencia y competencias ciudadanas.

Para generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles el/la docente deben partir del convencimiento del valor educativo de la lúdica en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través de la lúdica en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente

6.4 ¿QUÉ ES JUGAR¹³?

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es

¹³ CADENA, Mónica Alexandra. Psicología. Monografias.com

absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. El juego debe tener reglas, se debe pensar en él como una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta.¹⁴

6.5 COMPONENTES PSICOLÓGICOS DEL JUEGO

Los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos - sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

6.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es una actividad espontánea y libre, es el cambio para construir libremente el espíritu creador.

El juego se orienta sobre la misma práctica.

La interacción de juego es la lúdica de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

El niño expresa una actitud que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

¹⁴ DAVID, M. (1971) Teoría de los Juegos. Madrid, Ed. Alianza

El juego es evolutivo porque empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.¹⁵

6.7 COMPETENCIAS

Las competencias (aprendizaje) son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son las destrezas, habilidades y conocimiento que desarrolla una persona para comprender, practicar y transformar en el mundo en que se desenvuelve¹⁶.

Las competencias ciudadanas incluyen el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permite que una persona ejerza su ciudadanía actúe con base a unos principios concertados por una sociedad y validados universalmente. Además de relacionarse con los medios de regulaciones comportamiento, permiten conocer el funcionamiento del estado. Llevan implícitas la inteligencia personal, inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal

6.8 INTELIGENCIA PERSONAL

La inteligencia personal hace referencia a la capacidad que tiene el ser humano de comprender a otros y a si mismo lo que resulta esencial para su supervivencia social. A diferencia de la inteligencia lógico verbal, la inteligencia personal se centra en la comprensión del otro, de sus esencialidades, capacidad que permite convivir, estimar, conocer, interpretar los símbolos de la comunicación humana en tanto mensajes con sentido personal y social. Tanto o más importante que la comprensión lingüística, resulta el adentrarse en los sentimientos y creencias de la persona, objeto de estudio de la inteligencia personal. La inteligencia personal en los términos de esta investigación se compone de inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal; la primera hace referencia a la relación de la persona consigo misma, y la segunda se refiere a la relación de la persona con los otros.

¹⁵ LEIF, Joseph y Brunelle, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1978

¹⁶<http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87283.html>

6.9 INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

La inteligencia intrapersonal está compuesta por una serie de competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos (intra). Esta inteligencia comprende tres componentes cuando se aplica en el trabajo: autoconocimiento, auto motivación autocontrol.

Conciencia en uno mismo (autoconocimiento): es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. Esta competencia se manifiesta en personas con habilidades para juzgarse a sí mismas de forma realista, que son conscientes de sus propias limitaciones y admiten con sinceridad sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto-confianza.

Autorregulación o control de sí mismo (autocontrol): es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros. Las personas que poseen esta competencia son sinceras e íntegras, controlan el estrés y la ansiedad ante situaciones comprometidas y son flexibles ante los cambios o las nuevas ideas.

Auto-motivación: es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos.

En síntesis la inteligencia intrapersonal hace referencia al modo como nos relacionamos con nosotros mismos, reconocemos y entendemos las propias fortalezas, debilidades y habilidades para controlar nuestros propios impulsos con el fin de adecuarlos a una meta, orientada a desarrollar la persistencia en la consecución de los propósitos.

6.10 INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Según Daniel Goleman (1995) la inteligencia interpersonal es la capacidad para comprender a los demás. La Inteligencia Interpersonal, al igual que la intrapersonal está compuesta también por otras competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con los demás: empatía y habilidades sociales.

Empatía: es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas capaces de

escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones; normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social; se anticipan a las necesidades de los demás y aprovechan las oportunidades que les ofrecen otras personas.

Habilidades sociales: es el talento en el manejo de las relaciones con los demás, en saber persuadir e influenciar a los demás. Quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, y son capaces de trabajar colaborando en un equipo y creando sinergias grupales. En síntesis, la inteligencia interpersonal es la capacidad para comprender e interpretar las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, para persuadir e influenciar socialmente.

6.11 VINCULO PATERNO

A diferencia de Robert Sternberg, Miguel de Zubiría argumenta que entre los seres humanos no ocurre una sola forma de amor, el amor heterosexual de pareja, si no seis formas perfectamente distinguibles y legítimamente denominadas amor: el amor maternal, el amor fraternal y paternal, el amor entre compañeros, el amor de amigos, el amor de pareja y el amor familiar.

Resulta incomprensible reducir esa gama extensas de formas a una sola. El amor maternal es el primero en la larga lista, el amor fraternal acontece entre hermanos, y el paternal entre padre e hijo, el amor entre compañeros es el amor entre iguales que no comparten la misma sangre, el amor de amigos involucra un intenso intercambio de subjetividades, intimidades, anhelos, temores y proyectos de vida. El amor heterosexual acapara para sí el término amor, el amor familiar es el recomienzo del eterno ciclo de vida de aquel bebe que se convirtió en adulto.

Ahora, bien, en los términos de esta investigación, concepto de paternidad comprometida se refiere a determinadas características presentes o ausentes en las relaciones entre padres e hijos. Doherty y Erickson han determinado que estas características son: Tener sentimientos y conductas responsables respecto del hijo, sentirse emocionalmente comprometido, ser físicamente accesible, ofrecer apoyo material para sustentar las necesidades del niño. Ejercer influencia en las decisiones relativas a la crianza del hijo.

Gran cantidad de investigadores que han buscado identificar los efectos de una paternidad comprometida han sido consistentes en señalar que los niños con padres altamente comprometidos se caracterizan por una mayor capacidad cognitiva, mayor empatía, creencias sexuales menos estereotipadas y mejor capacidad de autorregular.

Un factor fundamental para explicar las diferencias emocionales es el contexto familiar en que los jóvenes son criados, los mismos estudios han demostrado que un alto grado de compromiso paterno hace posible que tanto la madre como el padre hagan lo que es más satisfactorio para la formación de los hijos. Permite a los padres un mayor grado de cercanía con los hijos, mientras que a las madres les da la libertad para alcanzar metas profesionales manteniendo un adecuado grado de cercanía en la relación con sus hijos.

Un alto nivel de compromiso paterno genera un contexto familiar en que tanto el hombre como la mujer se sienten satisfechos con su matrimonio y con los acuerdos acerca de la crianza infantil a que han llegado.

La paternidad comprometida se ve influenciada por tres aspectos: motivación, habilidad y autoconfianza; dentro de ellos, la motivación es muy importante, aunque por sí sola no asegura un compromiso paterno. Existe un cuarto factor, también muy determinante, que se refiere al apoyo que la madre brinda al padre para que se comprometa dentro de la familia.

6.12 CONTEXTO SOCIO FAMILIAR Y ESCOLAR

6.12.1 Contexto Familiar.

Es el ambiente donde el niño y el adolescente desarrollan su personalidad, conductas, valores y lo más importante su aprendizaje. En general el contexto familiar les brinda las múltiples posibilidades de desarrollo a sus integrantes. La educación que proporcionen los padres a sus hijos debe tener el propósito de perfeccionar integralmente a éstos, con el fin de contribuir a la formación de una sana personalidad, manejo de sus emociones y convivencia

6.12.2 Contexto Escolar.

El contexto escolar es el escenario de reflexión sobre la educación, y tiene como finalidad y prioridad que los actores de la escuela: enseñen y que los alumnos aprendan, al mismo tiempo que desarrollen habilidades y capacidades útiles para la vida.

Previamente ha quedado planteado el carácter estratégico que las competencias ciudadanas en la convivencia escolar, está en un proceso educativo, sin embargo es evidente que la acción educativa por sí sola, no es suficiente para responder al reto de competencias ciudadanas con sana convivencia. Esto implica la necesidad

de incluir más, con mayor participación social, debido a que la educación es a la vez , producto social e instrumento de transformación de la sociedad donde se inserta, por lo tanto el sistema educativo son al mismo tiempo agente y resultado de los procesos.

5. MARCO LEGAL.

5.1 COMPETENCIAS CIUDADANAS

“Creemos que las condiciones están dadas como nunca para el cambio social, y que la educación será un órgano maestro. Una educación desde la cuna hasta la tumba, inconforme y reflexiva, que nos inspire un nuevo modo de pensar y nos incite a descubrir quiénes somos en una sociedad que se quiera más a sí misma. Que aproveche al máximo nuestra y conciba una ética - y tal vez una estética para nuestro afán desaforado y legítimo de superación personal - por el país próspero y justo que soñamos: al alcance de los niños”. Gabriel García Márquez

Las competencias ciudadanas se enmarcan en la perspectiva de derechos y brindan herramientas básicas para que cada persona pueda respetar, defender y promover los derechos fundamentales, relacionados con las situaciones de la vida cotidiana en las que estos pueden ser vulnerados, tanto por las propias acciones, como por las acciones de otros. Si estas habilidades y conocimientos se desarrollan desde la infancia, los niños podrán ir construyendo los principios que fundamentan los derechos humanos y así los tendrán como horizonte para su acción y reflexión. Al entender su verdadero sentido y al incorporarlos en la vida cotidiana, aprenderán de verdad y no sólo en teoría, a promoverlos, a respetarlos, a hacerlos respetar y a buscar apoyo cuando éstos estén en riesgo.

La finalidad de la educación. La Ley General de la Educación determinó como finalidad de la Educación Media, la comprensión de las ideas y los valores universales y la preparación para el ingreso del educando a la educación superior y al trabajo.

La Constitución Política de 1991, la ley General de Educación 115 de 1994 y los diversos convenios internacionales suscritos por Colombia, reconocen la importancia de los derechos humanos como objetivo fundamental de la Educación.

La presente Declaración de Derechos del hombre como ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ellos, promuevan mediante la enseñanza y a la educación, el respeto a estos derechos y libertades y aseguren por medidas progresivas, de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos tanto entre los pueblos de los Estados miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción.

Art. 1. Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

Art. 2. 1. Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna razón, color, sexo, idioma, religión, opinión Política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

Art. 19. Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir opiniones y el de difundirse, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

Art. 1º. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta con una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

“El ciudadano se construye para que la sociedad se transforme y ese proceso de construcción ciudadana es un proceso de transformación social.”

Art. 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la lúdica, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

7. DISEÑO METODOLÓGICO.

7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La forma de investigación que toma parte fundamental en el proyecto es la **IAP (Investigación, Acción, Participación)**, teniendo como referente que se utiliza para resolver problemas concretos, con características y circunstancias concretas, tendiendo a utilizar los conocimientos adquiridos en la transformación de las condiciones naturales, psicológicas, sociales e históricas de la humanidad.

Dentro de este marco de ideas, se inscribe la forma de investigación IAP ya que la pretensión del proyecto es intervenir problemas de tipo social, que de alguna manera interfieren el desarrollo armónico de los jóvenes.

El proyecto describe los procesos sociales en que está inmerso el problema, comprende las situaciones y su casualidad y entra a actuar sobre ellas incorporando participativamente a la comunidad afectada, ligada a la transformación social; por lo tanto se inscribe dentro de la INVESTIGACION TIPO ACCION.

La problemática que evidencian los estudiantes de la básica secundaria de la Institución Educativa Román María Valencia se describe en su totalidad para con estos datos diseñar estrategias de mejoramiento en los procesos académicos.

La investigación tiene las siguientes características que la inscriben como Investigación de Acción, así:

- Es transformadora ya que propone una acción mejoradora para superar las condiciones existentes
- Se compenetran sujeto y objeto, porque las dinamizadoras del proyecto hacen parte activa de la investigación y pertenecen al campo investigado.
- Interrelaciona la teoría y la práctica, lo aprendido en la especialización se toma como referencia de la práctica realizada.
- Existe un compromiso de cambio y de superación de la problemática investigada.
- Se incorporan los saberes populares.

Es participativa en el análisis de la problemática.

7.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de estudio del proyecto la lúdica una estrategia generadora de axiología y competencias ciudadanas, en los estudiantes de la básica secundaria, de la Institución Educativa Román María Valencia, está conformada por 620 estudiantes, edades que oscila entre los 11 y 17 años, pertenecen a estratos 1 y 2, en su mayoría son estudiantes activos que siempre ven el futuro promisorio; sin embargo, las modas, y la excentricidad los envuelve en cotidianidad.

El grupo de padres de familia que igual hace parte de la población, lo conforman 580, personas que poseen un buen nivel económico en su mayoría, la gran parte de ellos y ellas viven con sus hijos y tienen definida una posición económica, bien sea por propiedad de fincas o negocios de comercio, uno cuantos viven en el exterior y sus hijos e hijas están al cuidado de la abuela o las tías. Son colaboradores y les encantan las actividades que se realizan en la Institución.

El otro grupo que pertenece a la población son treinta (30) docentes que conforman la Sede de secundaria, son profesionales idóneos, poseen especialización, algunos son provisionales o de concurso, el grupo cuenta con algunos docentes muy jóvenes y otros que ya están en espera de la jubilación, es bueno reconocer que no todos y todas son comprometidos con las actividades educativas; los directivos lo conforman un Rector, y dos coordinadoras profesionales, conocedoras de su quehacer y altamente dispuestas a colaborar.

7.3 INSTRUMENTOS

Como procedimiento para la muestra se toma el muestreo aleatorio simple, porque permite que cada una de las partes que conforman la población sea seleccionada, además porque permite objetividad en la elección y todas y todos tienen la capacidad y las características para participar.

Al azar se toma toda la población y, se elige el nombre de las personas que quedaran seleccionadas, la población total que hace parte del proyecto es de 580, sin embargo, la muestra aleatoria se lleva a cabo con estudiantes y padres de familia que son los grupos más numerosos, porque docentes y directivos se toman en totalidad.

La muestra del presente proyecto queda de la siguiente manera:

Estudiantes 50, padres y madres de familia 50, docentes 30 y directivos 3, para un total de: 133 personas seleccionadas.

Los instrumentos seleccionados son la entrevista y la encuesta por que permiten acceder con facilidad y veracidad a la información requerida, además el tiempo que se utiliza para recoger la información es informal y permite la confianza entre los autores y los actores del proceso. La entrevista se llevó a cabo en el tiempo libre que disponían los directivos docentes y docentes y las encuestas se realizaron asambleas de padres de familia donde se dio espacio para responder el formulario; con los estudiantes se tomaron horarios especiales donde ellos y ellas colaboraron de manera amena y participativa. (Anexo 1)

7.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

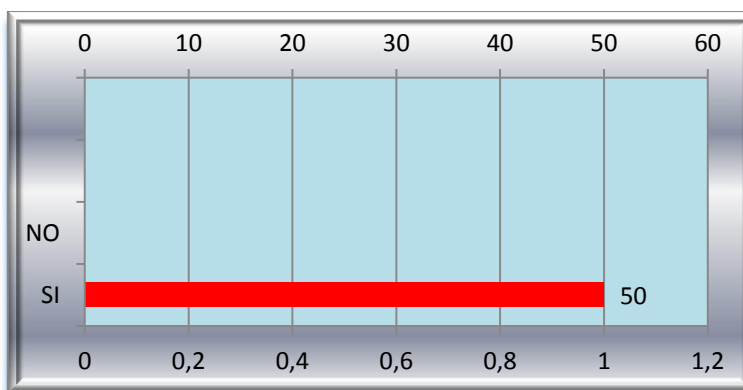
7.4.1 Encuesta Padres de Familia

Tabla 1 ¿CONSIDERA NECESARIO ENSEÑAR VALORES A LOS HIJOS?

PREGUNTA N°	1
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
SI	50
NO	0

Fuente: Propia

Gráfica 1 ¿CONSIDERA NECESARIO ENSEÑAR VALORES A LOS HIJOS?



Fuente: Propia

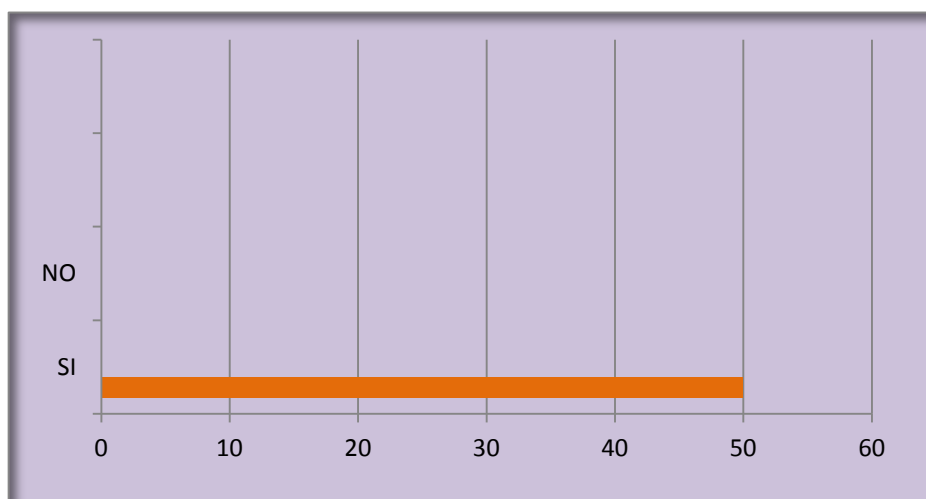
De cincuenta padres de familia encuestados, 50 dicen que si es necesario enseñar valores a los hijos, o cual afianza más nuestra propuesta de axiología y competencia ciudadana.

Tabla 2 EXISTEN ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR VALORES A LOS ESTUDIANTES

PREGUNTA N°	2
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
SI	50
NO	0

Fuente: Propia

Gráfica 2 ¿EXISTEN ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR VALORES A LOS ESTUDIANTES?



Fuente: Propia

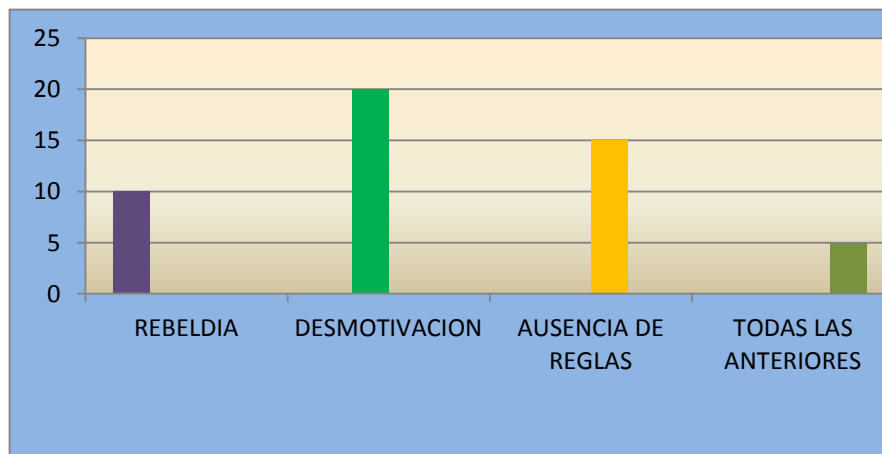
De cincuenta (50) padres y madres de familia encuestados cincuenta dicen que si hay estrategias de enseñanza de valores. En la Institución se han manejado diversos métodos para encauzar a los estudiantes hacia el fortalecimiento de los valores, como talleres, seminarios, charlas con diferentes personas capacitadas en el tema, videos, reflexiones, charlas y asesorías con psicólogos y orientadores sociales.

Tabla 3 ¿CUAL ES LA ACTITUD DE LOS JOVENES EN LA ACTUALIDAD?

PREGUNTA N°	3
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
REBELDIA	10
DESMOTIVACION	20
AUSENCIA DE REGLAS	15
TODAS LAS ANTERIORES	5

Fuente: Propia

Gráfica 3 ¿CUAL ES LA ACTITUD DE LOS JOVENES EN LA ACTUALIDAD?



Fuente: Propia

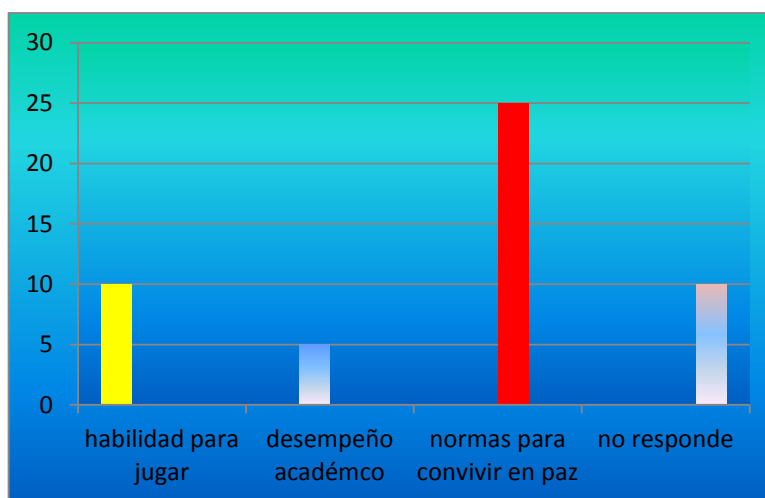
De cincuenta (50) padres y madres de familia encuestados (10) dicen que rebeldía, veinte (20) dicen que desmotivación, quince (15) manifiestan que muestran ausencia de reglas y cinco (5) expresan que todas las anteriores.

Tabla 4 ¿QUE ENTIENDES POR COMPETENCIA CIUDADANA?

PREGUNTA N°	4
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
HABILIDAD PARA JUGAR	10
DESEMPEÑO ACADÉMICO	5
NORMAS PARA CONVIVIR EN PAZ	25
NO RESPONDE	10

Fuente: Propia

Gráfica 4 ¿QUE ENTIENDES POR COMPETENCIA CIUDADANA?



Fuente: Propia

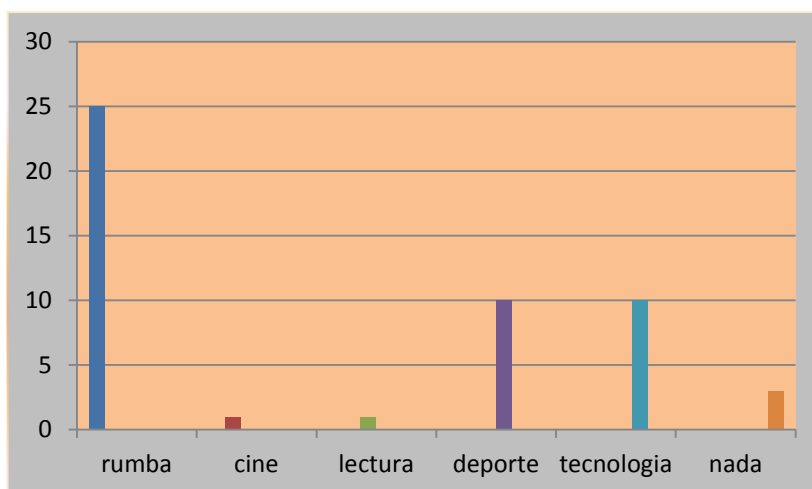
De los cincuenta (50) padres y madres de familia encuestados (10) dicen que es habilidad para jugar, cinco (5) expresan que es desempeño académico, (veinte cinco (25) comenta que son normas para convivir en paz y (10) no responden.

Tabla 5 ¿EN QUE OCUPAN EL TIEMPO DE LOS JOVENES DE HOY?

PREGUNTA N°	5
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
RUMBA	25
CINE	1
LECTURA	1
DEPORTE	10
TECNOLOGIA	10
NADA	3

Fuente: Propia

Gráfica 5 OCUPACION DEL TIEMPO DE LOS JOVENES DE HOY



Fuente: Propia

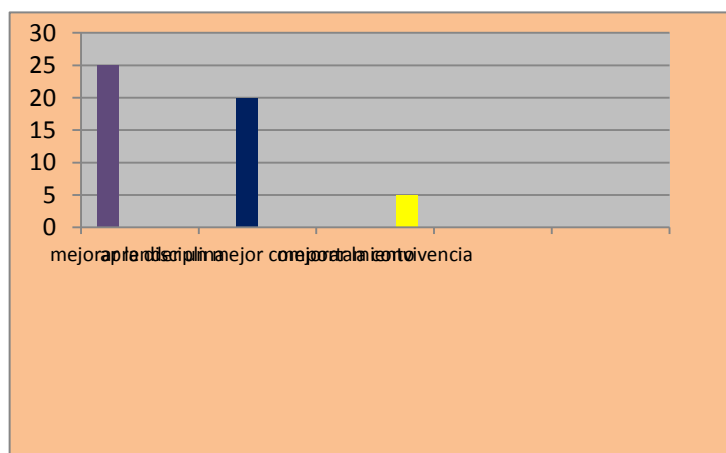
De los cincuenta (50) padres y madres de familia encuestados, veinte cinco (25) dicen que lo ocupan en rumba, uno (1) en cine, uno (1) en lectura, (10) en deporte, (10) en tecnología y tres (3) en nada

Tabla 6 ¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DE LA ENSEÑANZA DE LA LUDICA?

PREGUNTA N°	5
RESPUESTAS	NUMERO PADRES DE FAMILIA
MEJORA LA DISCIPLINA	25
APRENDER MUCHO MEJOR	20
MEJORAR LA CONVIVENCIA	5

Fuente: Propia

Gráfica 6 ¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DE LA ENSEÑANZA DE LA LUDICA?



Fuente: Propia

De cincuenta padres y madres de familia veinte cinco (25) están de acuerdo en que la enseñanza con actividades lúdicas conviene por que se mejora la convivencia, veinte padres y madres (20) dicen que esta forma de enseñanza les ayuda a adquirir un mejor comportamiento, cinco (5) hacen referencia a que con esta estrategia se mejora la convivencia.

Tabla 7 CONOCIMIENTO DE LA INSTITUCIÓN

Las instalaciones de la institución de mi hijo (a)	SI 40	POCO 10	NO
Lo que la institución pretende lograr en su enseñanza	SI 35	POCO 10	NO 5
Los objetivos de cada asignatura	SI 5	POCO 30	NO 15
El reglamento de la institución	SI 25	POCO 20	NO 5
EL P.E.I	SI 10	POCO 30	NO 10
A los docente de la Institución	SI 50	POCO	NO
Los problemas o dificultades que tiene mi hijo	SI 35	POCO 10	NO 5

Fuente: Propia

Los padres de familia tienen un conocimiento somero de la Institución, en algunos aspectos se preocupan por conocer lo que sucede dentro de ella, pero existen aspectos que no le toman mucha importancia como en los objetivos de la asignatura y en el conocimiento del P.E. I

Tabla 8 TENGO INFORMACION DE

Cómo enseñan	SI 45	POCO 2	NO 3
La forma de evaluar	SI 35	POCO 10	NO 5
Estrategias para resolver problemas de conducta	SI 20	POCO 30	NO
Los eventos que organizan en la institución	SI 35	POCO 15	NO
Las actividades académicas que realizan	SI 50	POCO	NO
Las formas cómo puedo participar	SI 35	POCO 10	NO 5
Cómo son las relaciones que tiene mi hijo (a) con docentes y compañeros	SI 25	POCO 25	NO

Fuente: Propia

Según la encuesta realizada los padres de familia tienen información de cómo enseñan, la forma de evaluar, los eventos que se organizan en la institución, actividades académicas, las formas de participar y de las relaciones que tienen los hijos con docente y compañeros.

Tabla 9 ACCIONES QUE HAGO

Asisto a escuela de padres	S 30	CS10	AV5	CN5	N
Hablo con el profesor sobre situaciones de comportamiento	S40	CS5	AV5	CN	N
Hablo sobre los problemas de conducta	S15	CS20	AV10	CN5	N

Fuente: Propia

De cincuenta padres y madres de familia encuestados, realizan las siguientes acciones asisten a la escuela de padres, hablan con los profesores sobre situaciones de comportamiento y sobre los problemas de conducta.

Tabla 10 REGULARMENTE ASISTE

Informes académicos	S 50	CS	AV	CN	N
Apoyo actividades de la institución	S 30	CS 20	AV	CN	N
Eventos	S 40	CS	AV 10	CN	N
entrevistas	S 10	CS	AV 10	CN 20	N 10
Llamados de los docentes	S 50	CS	AV	CN	N

Fuente: Propia

De cincuenta padres y madres de familia encuestados asisten a los informes académicos, apoyan actividades de la Institución, asisten a eventos, no asisten a entrevistas y acuden a los llamados de los docentes

Tabla 11 AYUDAN A SUS HIJOS

Reviso tareas	S 45	CS 5	AV	CN	N
Apoyo actividades académicas	S 45	CS 5	AV	CN	N
Hablo sobre las normas	S 35	CS 15	AV	CN	N
Proporciono materiales	S 50	CS	AV	CN	N
Busco información que requiere	S 45	CS 5	AV	CN	N
Proporciono ambiente sano y feliz	S 45	CS 5	AV	CN	N

Fuente: Propia

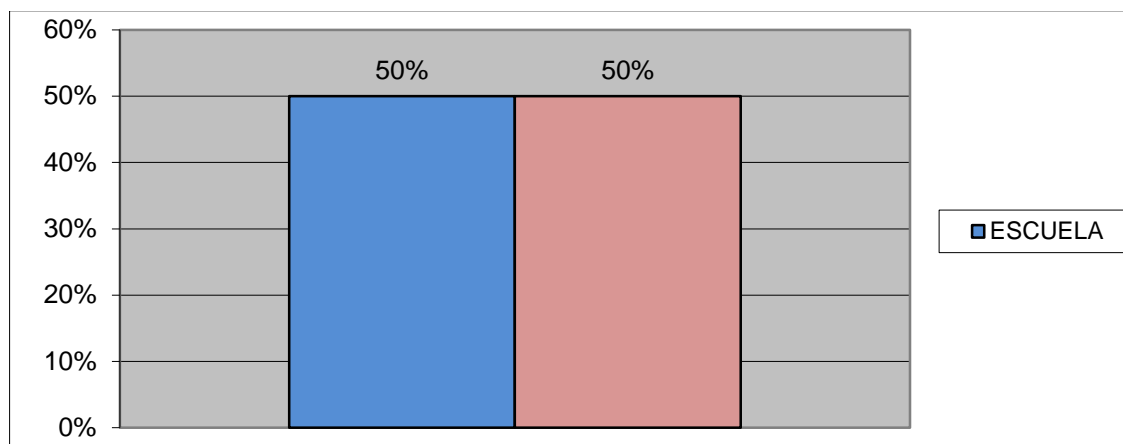
De cincuenta padres y madres de familia encuestados, manifiestan revisar tareas, apoyar en los procesos académicos, hablar sobre las normas, proporcionar materiales, buscar información que requieren sus hijos e hijas y proporcionar ambientes sanos y felices

7.4.2 Encuesta a Estudiantes

Tabla 12 ¿ENTRE LA ESCUELA Y EL HOGAR EN QUÉ LUGAR PREFIERES ESTAR?

PREGUNTA N°	1
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
ESCUELA	25
HOGAR	25

Gráfica 7 ¿ENTRE LA ESCUELA Y EL HOGAR EN QUÉ LUGAR PREFIERES ESTAR?



Fuente: Propia

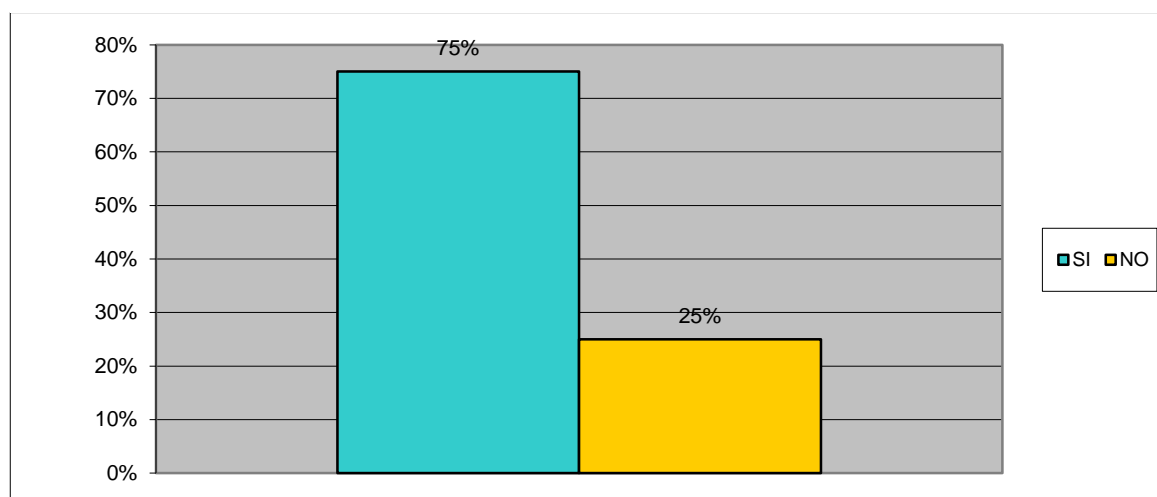
Los resultados muestran que el 50% de los estudiantes encuestados prefieren estar en la escuela porque es un lugar donde se va a aprender y el otro 50% prefiere estar en el hogar porque en sus casas se siente más cómodos. En consecuencia del anterior resultado podemos afirmar que se precisan estrategias que busquen mayor aceptación por parte de los estudiantes ya que tan solo el 50% de los encuestados se siente a gusto en la escuela cuando por lo menos debe existir un 90% que se sienta a satisfacción en la escuela.

Tabla 13 ¿EN EL SALON DE CLASES TE SIENTES COMODO (A)?

PREGUNTA N°	2
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
SI	38
NO	12

Fuente: Propia

Gráfica 8 ¿EN EL SALON DE CLASES TE SIENTES COMODO (A)?



Fuente: Propia

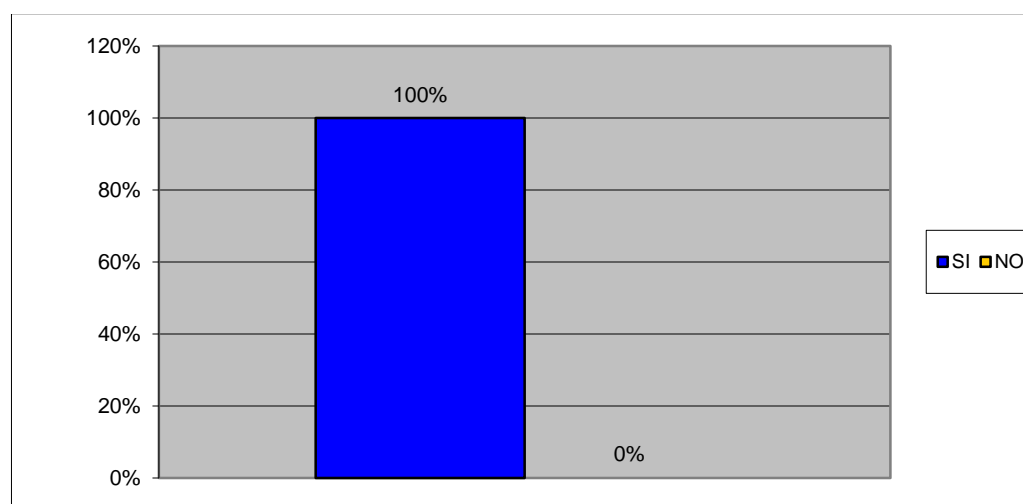
En este segundo interrogante los resultados muestran que el 75% de los estudiantes encuestados responden afirmativamente porque se recrean. Y el otro 25% de los estudiantes encuestados responden no, porque no quieren estar en el aula. Ante este resultado se prioriza la ambientación del aula de clases para que los estudiantes se sientan cómodos en su totalidad, así mismo programar actividades donde el grupo de estudiantes pueda con mayor facilidad sentirse cómodo y deseen estar en ella.

Tabla 14 ¿TE GUSTAN TUS PROFESORES?

PREGUNTA N°	3
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
SI	50
NO	0

Fuente: Propia

Gráfica 9 ¿TE GUSTAN TUS PROFESORES?



Fuente: Propia

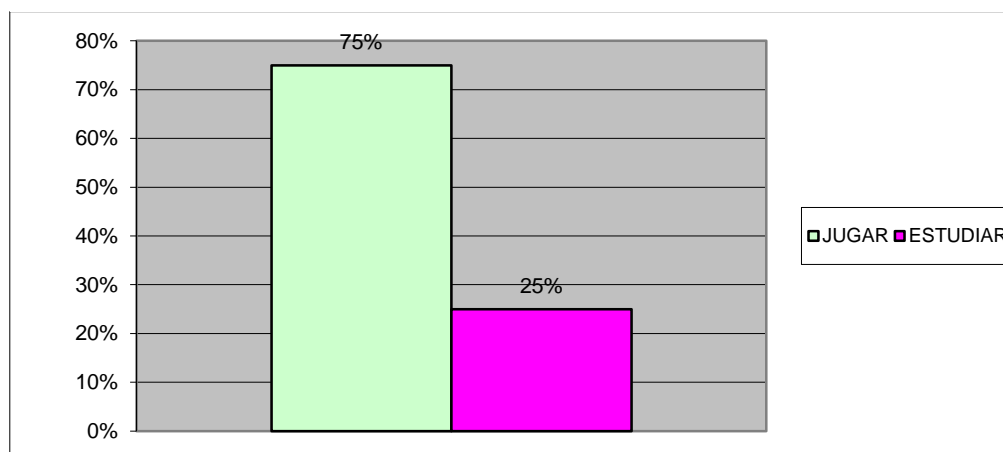
El resultado que muestra esta pregunta es de un 100% afirmativo, porque los estudiantes encuestados manifiestan aprender de sus profesores. En cuanto al carisma de los profesores es aceptable en su totalidad se notó en las observaciones hechas que el grupo los acepta de igual modo como lo registra la encuesta.

Tabla 15 ¿QUÉ ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN CASA?

PREGUNTA N°	4
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
JUGAR	38
ESTUDIAR	12

Fuente: Propia

Gráfica 10 ¿QUÉ ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER EN CASA?



Fuente: Propia

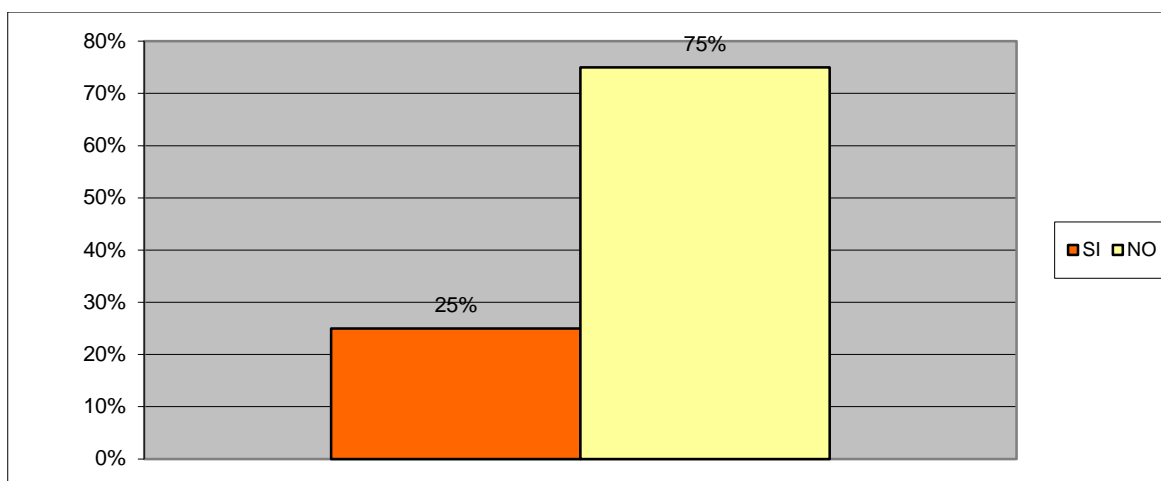
El resultado de la encuesta muestra que un 75% de los encuestados prefiere jugar porque se sienten cansados cuando llegan de clases y prefieren jugar para luego hacer sus tareas. Y el otro 25% de los estudiantes encuestados prefiere estudiar porque les gusta y les parece esa la mejor manera de sacar provecho al tiempo. Así las cosas el equipo investigador ha de idear la manera de involucrar juegos durante las sesiones de clases en las cuales los estudiantes se sientan más entusiasmados al igual que como si estuvieran en sus casa.

Tabla 16 ¿TE PARECEN ABURRIDAS LAS CLASES?

PREGUNTA N°	5
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
SI	12
NO	38

Fuente: Propia

Gráfica 11 ¿TE PARECEN ABURRIDAS LAS CLASES?



Fuente: Propia

En esta incógnita el 75% de los encuestados manifiesta que las clases no son aburridas porque se sienten a gusto con lo que les orientan y enseñan sus profesores. El otro 25% manifiesta que si son aburridas porque no están a gusto con lo que se les enseña ya que no les parece agradable su estadía en la escuela. Como se presenta este resultado podemos inferir aunque un 75% de los encuestado manifiestan no sentir apatía por las clases, existe un número de estudiantes que quiere satisfacer más ese apetito por saber las cosas del mundo

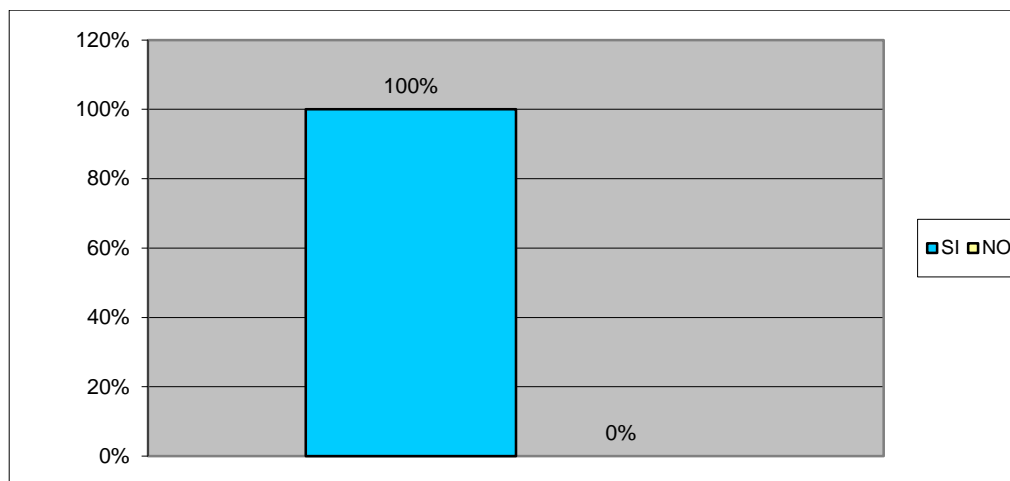
que les rodean para así librarse del aburrimiento que le producen las sesiones escolares, esto a través de la programación de actividades lúdicas pedagógicas donde la totalidad del estudiantado pueda sentirse bien durante las clases, haciendo de este proceso algo agradable.

Tabla 17 ¿TE GUSTARIA APRENDER JUGANDO?

PREGUNTA N°	6
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
SI	50
NO	0

Fuente: Propia

Gráfica 12 ¿TE GUSTARIA APRENDER JUGANDO?



Fuente: Propia

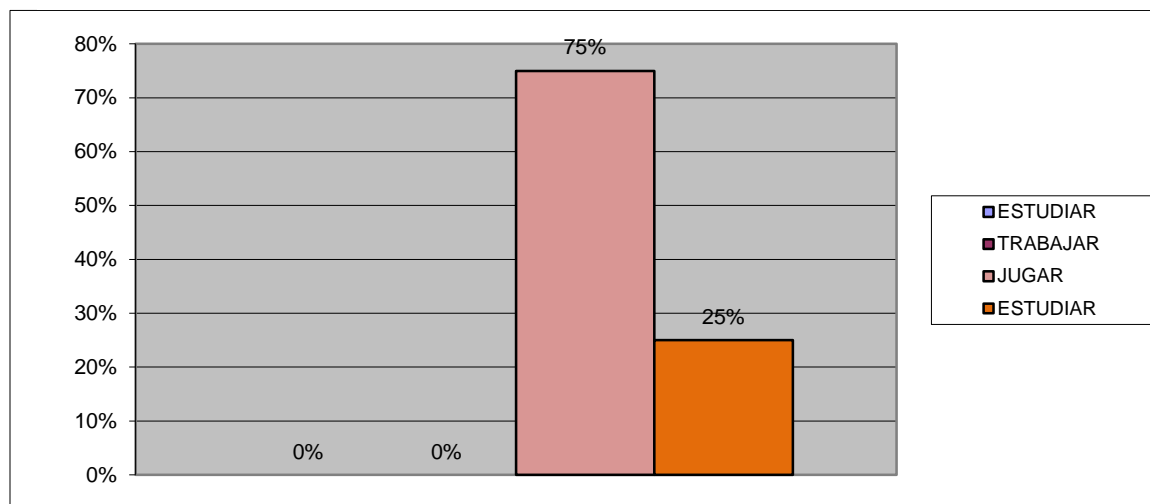
Para este interrogante, el 100% de los estudiantes encuestados manifiestan que si les gustaría aprender jugando, porque el juego es muy divertido y a través de él se aprende mejor. Considerando lo anterior el grupo investigador concluye que los estudiantes prefieren una metodología diferente que favorezca los lazos de amistad y una mejor comprensión de los temas a través del juego y la dinamización de la lúdica donde se sientan protagonistas de su quehacer como estudiantes y procuren con esto crear hábitos que faciliten una mejor comprensión de los temas propuestos durante las clases.

Tabla 18¿CUÁNDO LLEGAS A LA CASA DESPUÉS DE IR AL COLEGIO QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS?

PREGUNTA N°	7
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
ESTUDIAR	0
TRABAJAR	0
JUGAR	38
ESTUDIAR	12

Fuente: Propia

Gráfica 13 ¿CUÁNDO LLEGAS A LA CASA DESPUÉS DE IR AL COLEGIO QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS?



Fuente: Propia

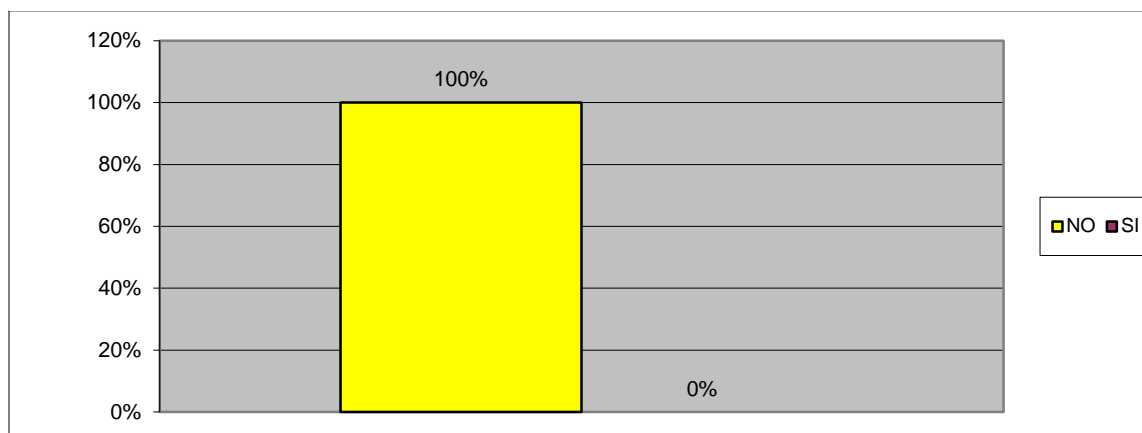
Los encuestados manifiestan en un 75% que les gusta jugar porque con el juego se recrean y se relajan. Y un 25% muestra que estudian cuando llegan a casa porque les gusta hacer sus tareas y repasar lo que antes vieron. Los maestros en formación determinan entonces que hay que ahondar más en las actividades pedagógicas. Es decir plantear estrategias basadas en el juego para que las jornadas de clases sean efectuadas con placer y agrado por parte de los estudiantes.

Tabla 19 ¿EN TÚ COLEGIO UTILIZAN LA SALA DE COMPUTO PARA CLASE DE VALORES?

PREGUNTA N°	8
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
NO	50
SI	0

Fuente: Propia

Gráfica 14 ¿EN TÚ COLEGIO UTILIZAN LA SALA DE COMPUTO PARA CLASE DE VALORES?



Fuente: Propia

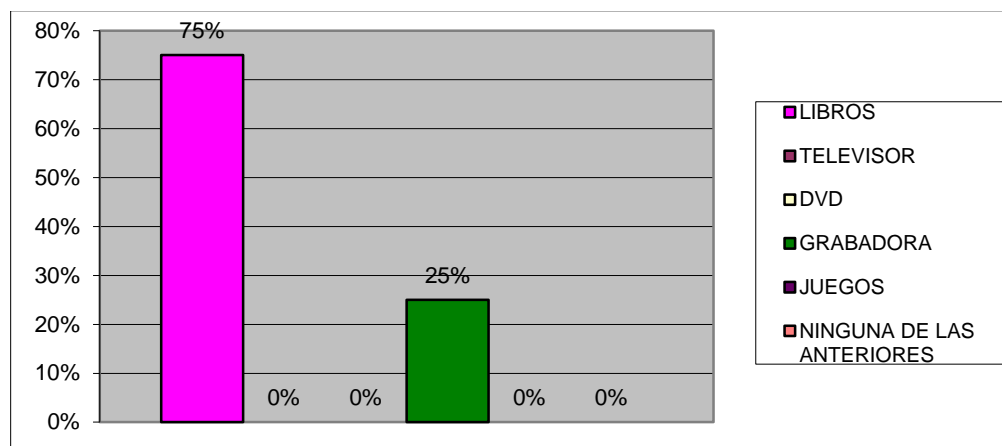
La sala de cómputos se convierte también en una herramienta lúdica para el aprendizaje, a este respecto, el 100% de los encuestados manifiestan no utilizar la sala de cómputo para implementar los valores, porque solo la utilizan para sistemas. Se hace necesario que los estudiantes tengan a mano las herramientas informáticas más ahora cuando este tiempo actual lo requiere, más aun valorando el gran potencial lúdico-pedagógico de estas herramientas.

Tabla 20 ¿QUÉ OTRAS HERRAMIENTAS UTILIZAN PARA APRENDER?

PREGUNTA N°	8
RESPUESTAS	NUMERO DE ESTUDIANTES
LIBROS	38
TELEVISOR	0
DVD	0
GRABADORAS	0
JUEGOS	12
NINGUNA DE LAS ANTERIORES	0

Fuente: Propia

Gráfica 15 ¿QUÉ OTRAS HERRAMIENTAS UTILIZAN PARA APRENDER?



Fuente: Propia

Los resultados muestran que un 75% utilizan para aprender los libros, porque es la única herramienta con la que cuentan. Y el otro 25% utiliza la grabadora porque les es más divertido y es de fácil manejo. Consideramos que normalmente en un aula de clases el docente debe contar con todos los recursos antes mencionados por lo que los estudiantes siempre encontraran variedad en como concebir la información y la facilidad de su aprendizaje así que no basta solo con los libros y la grabadora. Ya que los medios audiovisuales permiten placer, comprensión y mayor retentiva de lo expuesto.

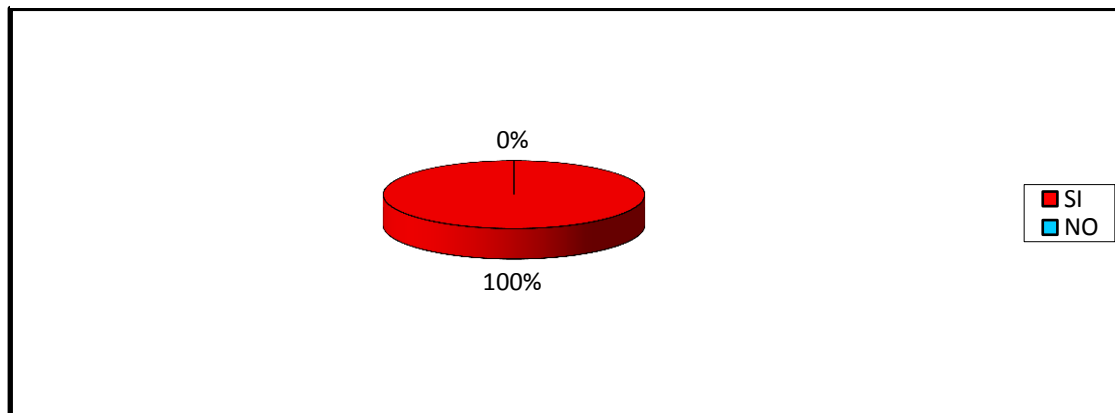
7.4.3 Encuesta a Los Docentes y Directivos Docentes

Tabla 21 ¿SE CONSIDERA USTED BUEN MAESTRO?

PREGUNTA N°	1
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
SI	30
NO	0

Fuente: Propia

Gráfica 16 ¿SE CONSIDERA USTED BUEN MAESTRO?



Fuente: Propia

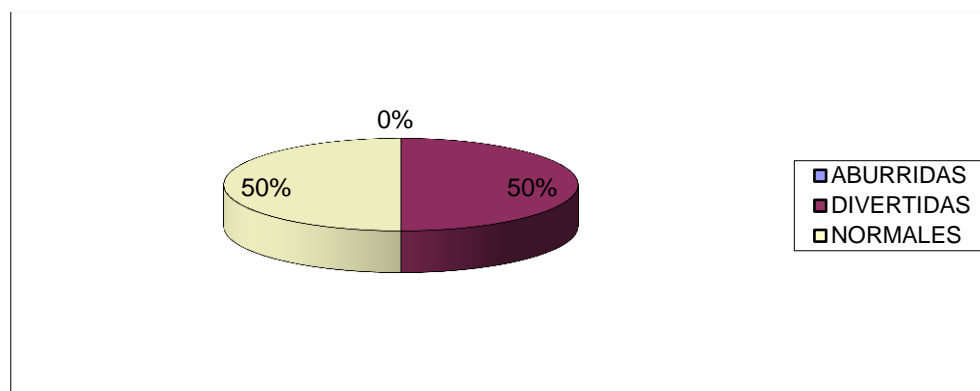
En esta pregunta los resultados muestran que el 100% de los encuestados manifiesta ser buen maestro. Porque dan explicaciones coherentes a sus estudiantes. El grupo investigador en este caso manifiesta que los docentes son profesionales en el quehacer pedagógico durante las observaciones que se hicieron se observó un manejo aceptable de sus capacidades.

Tabla 22¿COMO CREE USTED QUE SON SUS CLASES?

PREGUNTA N°	2
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
ABURRIDAS	0
DIVERTIDAS	15
NORMALES	15

Fuente: Propia

Gráfica 17 ¿CÓMO CREE USTED QUE SON SUS CLASES?



Fuente: Propia

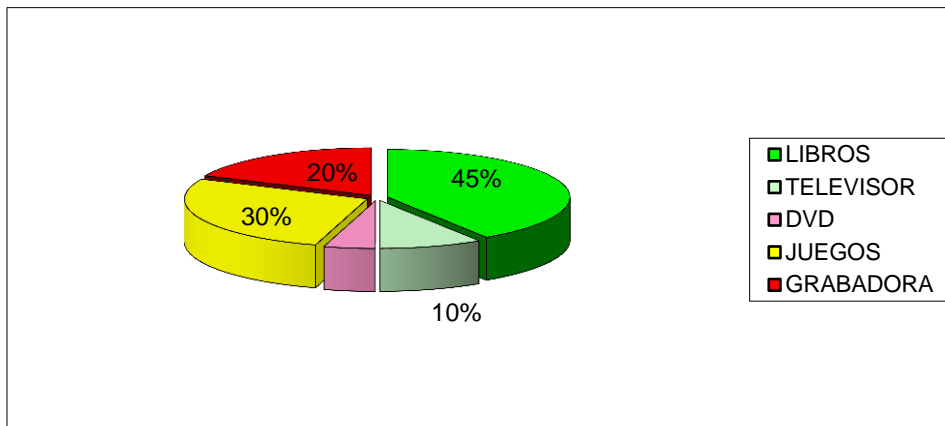
Los resultados muestran que un 50% de los encuestados manifiesta que sus clases son divertidas porque utilizan buena metodología para dirigirse a sus estudiantes. Y el otro 50% manifiesta que sus clases son normales porque hacen lo necesario para impartir el conocimiento. Aunque el grupo investigador para este interrogante manifiesta que los docentes deben valerse de estrategias dinamizadoras cargadas de estrategias lúdicas.

Tabla 23 ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?

PREGUNTA N°	3
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
LIBROS	11
TELEVISION	3
DVD	1
JUEGOS	9
GRABADORA	6

Fuente: Propia

Gráfica 18 ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?



Fuente: Propia

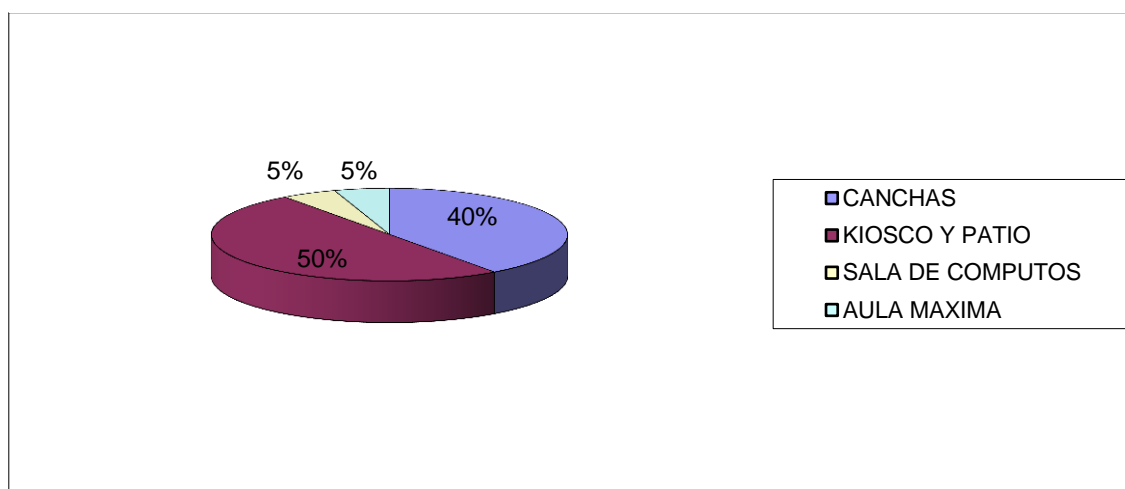
En este interrogante los encuestados manifiestan en un 45% que la herramienta utilizada para construir el conocimiento son los libros porque es lo más común y de fácil manejo para hacer sus clases. El otro 30% utiliza los juegos porque ellos hacen las clases más participativas y así son menos aburridas. El 20% se vale de grabadoras porque les parece más didáctico. Y el 5% restante opta por el televisor porque los estudiantes se concentran mejor con el televisor y prestan más atención. El grupo investigador manifiesta que la institución debe estar dotada con toda las herramientas didácticas antes mencionadas porque ellas facilitan el proceso enseñanza - aprendizaje.

Tabla 24 ¿QUÉ OTRO LUGAR APARTE DEL SALÓN UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?

PREGUNTA N°	4
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
CANCHAS	11
KIOSCO Y PATIO	15
SALA DE COMPUTOS	2
AULA MAXIMA	2

Fuente: Propia

Gráfica 19 ¿QUÉ OTRO LUGAR APARTE DEL SALÓN UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR SUS CLASES?



Fuente: Propia

El 40% de los encuestados manifiesta que la cancha porque los estudiantes se relajan mejor al aire libre. El otro 50% manifiesta que la media torta y el coliseo porque los estudiantes se sienten cómodos cuando lo utilizan. El 5% en la sala de computo, porque la interacción con los computadores les es más agradable que cualquier otra actividad. Y el otro 5% restante opta por el aula máxima porque les es agradable a sus estudiantes. En este interrogante el grupo investigador opina

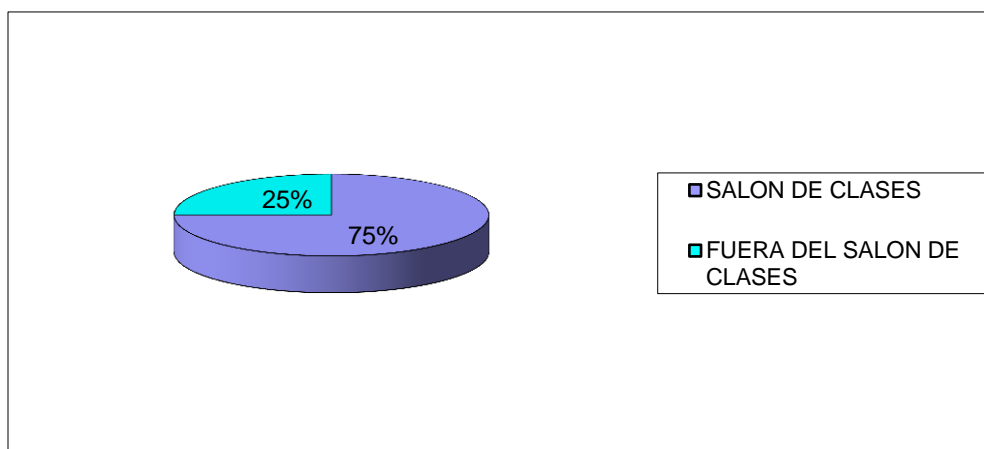
que las jornadas de clases se pueden realizar en cualquier lugar del plantel siempre y cuando este sitio se encuentre ambientado para realizar las jornadas, además así se evita el tedio y la monotonía que produce el estar en un solo lugar durante todo un año escolar.

Tabla 25 ¿DÓNDE CREE USTED QUE ES MEJOR O MÁS FÁCIL ENSEÑAR?

PREGUNTA N°	5
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
SALON DE CLASES	23
FUERA DEL SALON DE CLASES	7

Fuente: Propia

Gráfica 20 ¿DÓNDE CREE USTED QUE ES MEJOR O MÁS FÁCIL ENSEÑAR?



Fuente: Propia

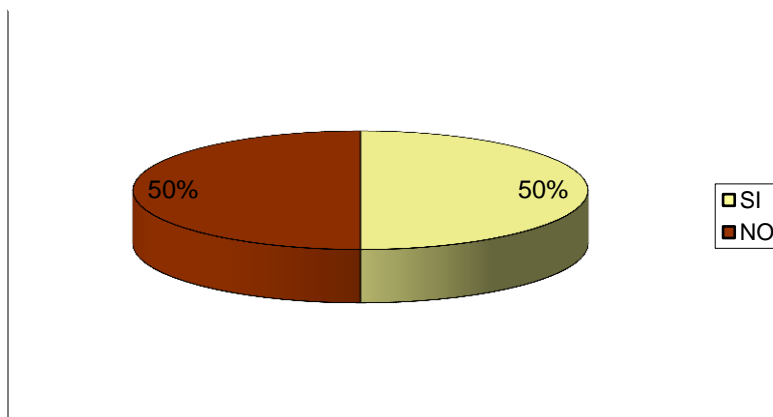
El 75% de los encuestados manifiesta que es más fácil enseñar fuera del salón de clases porque los estudiantes se sienten cómodos y prestan más atención a lo que se dice. Y el otro 25% manifiesta que el aula es el lugar adecuado para enseñar porque está equipada con todo lo que el docente necesita para ejercer su labor. En el interrogante anterior el grupo investigador manifestó que cualquier sitio dentro del plantel de clases es adecuado siempre y cuando este se encuentre ambientado y reúna las condiciones necesarias para laborar, se puede decir también que necesariamente no siempre se puede utilizar un solo lugar si tenemos otros espacios de interés que favorecen el proceso educativo.

Tabla 26 ¿LOS NIÑOS SE DISTRAEN FRECUENTEMENTE EN CLASES?

PREGUNTA N°	6
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
SI	15
NO	15

Fuente: Propia

Gráfica 21 ¿LOS NIÑOS SE DISTRAEN FRECUENTEMENTE EN CLASES?



Fuente: Propia

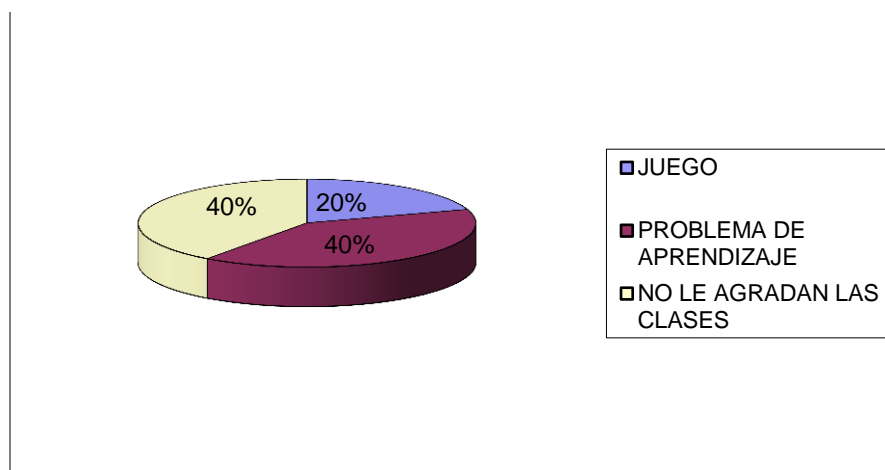
El 50% de los encuestados manifiesta que los estudiantes si se distraen frecuentemente porque las aulas no están acondicionadas, no tienen ventiladores, hace mucho calor y las sillas algunas están en mal estado. El otro 50% manifiesta que no se distraen porque a los niños hay que hacerles los temas agradables. El grupo investigador manifiesta que se puede mejorar la concentración de los estudiantes a través de la implementación de actividades lúdicas y didácticas que favorezcan mermar esta problemática dentro del curso en mención.

Tabla 27 ¿CUÁL CREE USTED QUE SON LAS CAUSAS POR LAS CUÁLES LOS ESTUDIANTES SE DISTRAEN?

PREGUNTA N°	5
RESPUESTAS	NUMERO DE DOCENTES
JUEGOS	15
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	15

Fuente: Propia

Gráfica 22 ¿CUÁL CREE USTED QUE SON LAS CAUSAS POR LAS CUÁLES LOS ESTUDIANTES SE DISTRAEN?



Fuente: Propia

En este interrogante los encuestados manifiestan en un 40% que las posibles causas pueden ser los problemas del aprendizaje porque cuando los estudiantes no están entendiendo lo que se les está diciendo tiende a distraerse con facilidad. El otro 40% manifiesta que a los estudiantes no les agradan sus clases porque les parecen aburridas debido a que no se concentran en lo que están haciendo. Y el 20% restante manifiesta que los juegos son las causas por la que los niños y niñas se distraen porque las bromas que entre ellos mismos se hacen dan motivo a esa distracción.

7.5 DIAGNÓSTICO

En la actualidad la comunidad se ha dado cuenta de la importancia de aprender en forma lúdica, ya que es una experiencia enriquecedora, donde se motiva al estudiante a realizar cada una de las actividades dentro y fuera del aula de clase de manera alegre, con entusiasmo, sin demostrar apatía a lo que se hace sino por el contrario sintiendo goce y disfrute en lo que hace.

Para los padres de familia es factible realizar actividades lúdicas en pro del conocimiento y la convivencia ciudadanas y enriquecer en valores al estudiante, que no haga las cosas solo por obtener un beneficio sea en nota u otra calificación dentro de la Institución, por el contrario que el estudiante sea entusiasta en su actuar, que las actividades realizadas dentro de la Institución sean para su propio crecimiento personal, que tenga en cuenta siempre que hay más alegría en dar que en recibir.

En las encuestas realizadas, en las observaciones y en el propio conocimiento producto de la experiencia, se evidencia que la Institución Educativa Román María Valencia, existen problemas graves de convivencia, que se notan en las relaciones entre compañeros y compañeras, en los términos que usan para tratarse, en el irrespeto de los derechos, en los valores que muestran y la poca responsabilidad para asumir los deberes académicos, además, aunque las encuestas muestren en sus resultados que los padres y madres de familia optan por confirmar la necesidad de los valores, es apenas lógico comentar que las familias están siendo víctimas de las graves crisis sociales actuales, como: separación, divorcios, mamás o papás emigrantes, hijos e hijas al cuidado de personas que son familia o peor aún, solos y solas, crisis económicas, práctica de vicios, en los que se pueden contar: alcohol, drogas, juegos de azar.

8. PROPUESTA.

8.1 TÍTULO

“AFIANZANDO MIS VALORES A TRAVÉS DEL JUEGO, APRENDO A CONVIVIR EN ARMONÍA” la lúdica una estrategia axiológica generadora de competencia ciudadana, en los estudiantes de la Básica Secundaria, de la institución educativa Román María Valencia.

8.2 DESCRIPCIÓN

Los valores a través del tiempo han servido para marcarle el camino a la humanidad y por ende la lúdica ha sido el instrumento dinámico para incorporar dichos valores a la existencia de cada ser humano.

Desde este marco de ideas, y analizados los resultados que arroja el presente proceso investigativo, no cabe duda, que es urgente dinamizar en las Instituciones educativas el gran reto de la modernidad: **La educación en la convivencia social**, conociendo que la educación hace parte fundamental del desarrollo de los pueblos, es preciso, desde este ámbito ejercer estrategias que mejoren el comportamiento en ocasiones agresivos que manejan los estudiantes, no sólo de la Institución Educativa Román María Valencia, sino de muchas Instituciones de nuestro país, más ahora cuando los medios de comunicación se han empeñado en protagonizar programas de alto contenido conflictivo, como los que se transmiten en el momento y que son aceptados en su totalidad por la juventud que se educa en nuestras Instituciones.

Por todo lo anterior, esta propuesta tiene un enfoque lúdico, enmarcado en **los siete aprendizajes básicos para la educación en la convivencia social**, emanado de La Fundación Social, programa de comunicación social.

Se toman cada uno de los principios y dentro de ellos se proponen juegos, reflexiones, momentos pedagógicos que pueden ser tomados por los docentes para enfocar las clases en cualquier momento que se elija, de igual manera se trata de dejar un diseño de talleres para padres y madres de familia y docentes.

No es la panacea que dará la solución al problema, pero si se convierte en un aporte significativo que desde la Lúdica se convertirá en herramienta axiológica para generar mejores actitudes frente a la competencia ciudadana, que nos compete a todos y todas.

8.3 JUSTIFICACIÓN

Por medio de este proyecto se instauran procesos participativos, donde los estudiantes intervengan directamente en el proceso y ejecución de actividades, basadas en el rescate de los valores, teniendo en cuenta su entorno próximo (Institución Educativa) contribuyendo a la formación de prácticas constantes para el buen trato de su entorno. A partir de esta propuesta se busca facilitar la intervención creativa de los estudiantes en esas labores con criterio de responsabilidad ambiental, que los prepare para desarrollarse en la competencia laboral siendo útil en la comunidad, fortaleciendo sus habilidades, destrezas y conocimientos que enriquezcan su formación y constituyan experiencias de aprendizajes.

La gestión y el correcto uso del entorno se asume como un reto institucional haciendo que todo los estudiantes se nivelen en cuanto al manejo de los saberes disciplinares y culturales relacionándolo, a fin de garantizar el éxito en la construcción de las competencias básicas necesarias, para el desenvolvimiento social y su progreso en el aprendizaje.

8.4 OBJETIVOS

8.4.1 Objetivo General

Diseñar estrategias que permitan a la Institución Educativa Román María Valencia de Calarcá Quindío, desarrollar de manera eficiente el rescate de los valores y que a través de padres y madres de familia, estudiantes, docentes y comunidad educativa en general puedan poner en práctica el desarrollo de las competencias ciudadanas.

8.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Es importante en el diseñar e implementar una estrategia que permita la concientización entorno a la necesidad de corregir Aprender a convivir y a construir convivencia la cual requiere de un conjunto de aprendizajes Básicos, que garantizan la adquisición de competencias ciudadanas, esos aprendizajes son como un aprestamiento para otros muchos aprendizajes que requiere la convivencia.

El diseño de estrategias de la propuesta comprende: actividades vivenciales, talleres lúdicos y de reflexión que puedan ser implementados en el de la Institución Educativa Román María Valencia de Calarcá Quindío, tomando como punto de partida los siete principios básicos de la educación en la convivencia social. Son estrategias abiertas para ser utilizadas en diferentes entornos educativos.

Los siete Principios Básicos que se retoman son:

Aprender a no agredir al congénere, Aprender a comunicarse, Aprender a interactuar, Aprender a decidir en grupo, aprender a cuidarse, aprender a cuidar el entorno y aprendizajes básicos para la convivencia social para hacer posibles la vida y la felicidad.

UNIDAD No. 1
APRENDER A INTERACTUAR CON NUESTRO MEDIO

CONTENIDO: <i>Aprender a interactuar con nuestro medio.</i>				
OBJETIVO: Acercar a los estudiantes con la comunidad más desfavorecida del municipio, el adulto mayor, con el fin de generar momentos de convivencia agradable y respeto hacia esta población.				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS	EVALUACION
LA GENTE QUE QUIERE LA GENTE	Conformación del grupo de apoyo.(estudiantes)		Grupo de adultos mayores del municipio de Calarcá (30 adultos mayores, parcialmente Abandonados)	Liderazgo y compromiso por parte de los estudiantes.
	Planeación de actividades de recreación e Integración.	Carlos Julio Guzmán Rojas Jhon Alexander Jurado Terranova		Sensibilizar a la juventud sobre el legado que tienen nuestros abuelos.
	Consecución de insumos para la preparación de refrigerios. Integración con los adultos mayores, del Ancianato el Carmen.	Gloria Esperanza Ramírez Salazar Sandra Milena Villa Baquero		Fortalecer las competencias ciudadanas y la loable labor de los estudiantes para ofrecer un poco de compañía a los adultos mayores.
	Charlas de motivación y alimento espiritual, a través de la oración para fortalecer el espíritu de los abuelos.	Estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia		Planeación y ejecución de actividades lúdicas dirigidas a los adultos mayores del Ancianato el Carmen
	Ejecución de actividades lúdicas, dirigidas a los abuelitos: juegos de mesa, tradición oral,			
	Actividades de motricidad fina, esparcimiento al aire libre (paseos).			

	Presentación de actividades artísticas por parte de los estudiantes: Baile, canto, teatro.			
NO BOTO, NO RECOJO	<p>Líderes deportivos</p> <p>Programación de encuentros deportivos</p> <p>Mensaje que se transmite en cada encuentro deportivo NO BOTO, NO RECOJO</p> <p>Teatro callejero, en los salones de clase NO BOTO, NO RECOJO.</p>	<p>Carlos Julio Guzmán Rojas</p> <p>Jhon Alexander Jurado Terranova</p> <p>Gloria Esperanza Ramírez Salazar</p> <p>Sandra Milena Villa Baquero</p> <p>estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia</p>	Comunidad Educativa Román María Valencia	<p>Durante la realización de las actividades deportivas, culturales y recreativas, se observa un cambio de actitud en los estudiantes, sobre el buen uso de las instalaciones, al no arrojar papeles en ninguna instancia</p>

UNIDAD No.2
APRENDER A COMUNICARSE Y A NO AGREDIR AL CONGÉNERE

CONTENIDO: <i>Aprender a comunicarse Y a no agredir al congénere</i>				
OBJETIVO: formar estudiantes líderes, los cuales se identificarán por su iniciativa e imaginación				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS	EVALUACION
LA RUTA DE LA EXCELENCIA	Comisiones de trabajo	Carlos Julio Guzmán Rojas	Estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia	Los estudiantes de grados superiores se destacarán por su capacidad de liderar en las actividades sin necesidad que el docente se lo pida o se lo ordene, solo el estudiante con su iniciativa y sentido de pertenencia.
	Planeación, elaboración y ejecución de las practicas pedagógicas, en las diferentes áreas: Castellano, sociales, Filosofía, educación física	Jhon Alexander Jurado Terranova Gloria Esperanza Ramírez Salazar		
	Aplicación de talleres lúdicos en el ciclo de primaria y básica.	Sandra Milena Villa Baquero Estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia		
	Plan padrino, los estudiantes de secundaria apadrinan un grupo de primaria.	Carlos Julio Guzmán Rojas	Estudiantes de la Institución Educativa Ramón María Valencia	Fortalecimiento de los lazos de amistad
	Identificación y diagnóstico del grupo de primaria.	Jhon Alexander Jurado Terranova		Cuidado y protección por el más pequeño y débil.
	Planeación y elaboración de actividades	Gloria Esperanza Ramírez Salazar		Apersonamiento de responsabilidades

SIEMBRA TU SEMILLA	<p>lúdicas, para el plan padrino.</p> <p>Consecución de recursos para ofrecer comestibles y obsequios a los estudiantes de primaria.</p> <p>Integración de las dos jornadas, en un acto de amor, respeto, generosidad, colaboración y recreación.</p> <p>Con el lema hay más alegría en dar que en recibir.</p>	<p>Sandra Milena Villa Baquero</p> <p>estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia</p>		<p>asignadas.</p>
---------------------------	---	--	--	-------------------

UNIDAD No.3

POSIBLES LA VIDA Y LA FELICIDAD

CONTENIDO: <i>aprendizajes básicos para la convivencia social para hacer posibles la vida y la felicidad.</i>				
OBJETIVO: formar estudiantes líderes, los cuales se identificarán por su iniciativa e imaginación				
ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS	EVALUACIÓN
UN NUEVO AMANE CER	Saludo y recibimiento personal, a las 6 am en la puerta, por parte del Rector de la Institución y una comisión de docentes.	Carlos Julio Guzmán Rojas Jhon Alexander Jurado Terranova	Comunidad Institución Educativa Román María Valencia	Fortalecimiento de los lazos de confraternidad y respeto, a través del saludo personal.
	A las 6:15 am, oración y alimento espiritual.	Gloria Esperanza Ramírez Salazar		Valorar los principios morales, espirituales y éticos, que prevalece en cada uno de los miembros de la comunidad Romavalista.
	Apropiación y compromiso solemne y humilde de la Oración Romavalista	Sandra Milena Villa Baquero Estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia		Difundir el legado romavalista dentro y fuera de la institución.
	Conformación de grupos Levantamiento de diagnóstico sobre las falencias que se	Carlos Julio Guzmán Rojas Jhon Alexander Jurado Terranova	Comunidad Institución	Valorar los aspectos positivos que día a día se van fortaleciendo en el proceso

LAS TABLAS LLEVADAS A LA PRACTICA	presentan en la institución	Gloria Esperanza Ramírez Salazar	Educativa Román María Valencia	estudiante dentro de su formación en la Institución se le inculca le valor del respeto y agradecimiento a Dios
	Elaboración de guiones, por cada grupo, de acuerdo a la temática	Sandra Milena Villa Vaquero		
	Puesta en escena Teatro callejero	estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia		
	Fortalecimiento de las competencias ciudadanas, a través de situaciones reales y significativas			

8.6 PERSONAS RESPONSABLES

En la ejecución de este proyecto está a cargo de los docentes:

- CARLOS JULIO GUZMÁN ROJAS
- JHON ALEXANDER JURADO TERRANOVA
- GLORIA ESPERANZA RAMÍREZ SALAZAR
- SANDRA MILENA VILLA BAQUERO

8.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Con dicha propuesta se verán beneficiada la comunidad educativa de la Institución Educativa Román María Valencia.

8.8 RECURSOS

Humanos: Se cuenta con la población estudiantil, cuerpo de profesores, personal administrativo y padres de familia, tecnólogos, especialistas.

Tecnológicos: Video beam, cámara, grabadora, computadores.

Didácticos: Carteleras, tablero, teatrín, colores, lapiceros, marcadores, libros, juegos didácticos.

8.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Aprender a interactuar con nuestro medio, es el primer principio que se aplicó con los estudiantes de la Institución Educativa Román María Valencia, buscando acercarlos con las comunidades más desfavorecidas del municipio, como son el adulto mayor, generando momentos de interacción, compañía y respeto; a través de actividades lúdicas (juegos de mesa, rumba terapias, relatos de tradición oral, salidas de campo).

En esta actividad se logró afianzar los lazos de afecto, comprensión, respeto y valoración hacia los adultos mayores y lograr un cambio de actitud, sobre todo en aquellos estudiantes con un bajo rendimiento académico.

Con este principio se permitió lograr un cambio de actitud en los estudiantes sobre el manejo y el uso adecuado de las basuras, con la campaña “NO BOTO NO RECOJO”, alcanzando un gran índice de control sobre éstas en la institución, reflejando un ambiente agradable y limpio sin basuras.

El segundo principio nos lleva aprender a comunicarse y a no agredir al congénere, siendo las prácticas pedagógicas una estrategia lúdica, activa y participativa, permitiendo a los estudiantes desarrollar y fortalecer las competencias comunicativas, en las diferentes actividades planeadas por ellos.

Por otra parte fortaleció el espíritu de cooperación y generosidad, a través del Plan Padrino, demostrando el interés hacia el otro, compartiendo y multiplicando las experiencias vividas en los procesos de formación académica y personal.

Y un tercer principio está enfocado hacia los aprendizajes básicos para la convivencia social para hacer posibles la vida y la felicidad y se logra a través del crecimiento espiritual, parte esencial del ser humano, que le permite crecer día a día en su quehacer cotidiano, reflejados en el inicio de las actividades escolares, partiendo del alimento espiritual que es la oración y retroalimentado con la lectura de reflexión, direccionada a fortalecer las competencias ciudadanas y la axiología

de los estudiantes Romavalista, solo así lograremos formar hombres y mujeres integrales, que puedan responder a una sociedad en transformación.

Las actividades enmarcadas en la propuesta llevo a realizar planes estratégicos que permitieron obtener buenos resultados mediante la organización de actividades, con responsabilidades individualizadas, aplicadores y veedores del proceso.

Se tuvo en cuenta la valoración actitudinal del estudiante y la ejecución de actividades en Pro del mejoramiento de la cultura ciudadana, reflejadas en las evidencias, la construcción y desarrollo de nuevas formas de convivencia social que garanticen el respeto a la vida, a los Derechos Humanos, propósito de los docentes para el nuevo futuro que queremos construir.

8.10 DOCUMENTACIÓN

Con el fin de que el presente proyecto no se pierda en el tiempo y sea insumo para el mejoramiento de la calidad académica de nuestra comunidad escolar, las evidencias y documentos reposarán en la biblioteca de la institución y será socializado a toda la comunidad de la institución.

Además se propondrá como insumo para que al inicio del periodo académico sea tenido en cuenta el marco de la planeación académica.

- Documento escrito y en medio magnético

9. CONCLUSIONES.

Esta propuesta permitió una alternativa de solución a una de las situaciones problemáticas de la Institución Educativa Román María Valencia. La falta de responsabilidad en la convivencia ciudadana, lo que incidía el bajo rendimiento escolar de algunos estudiantes.

Por otro lado, no podemos desconocer que las consecuencias negativas de la mala convivencia va de la mano con los problemas sociales, trasciende los límites de la escuela y se está convirtiendo en un riesgo para la seguridad e integridad de nuestros niños y jóvenes quienes ante la aparente soledad y la desocupación se ven enfrentados a situaciones negativas como las prácticas sexuales sin orientación ni protección, el consumo de sustancias psicoactivas y la integración de grupos antisociales. De esta manera la convivencia ciudadana se muestra como una necesidad social en la cual debe tomar parte la escuela.

Como docentes comprometidos, no podemos quedar indiferentes ante esta problemática, cada vez más generalizada, debido a que nuestra labor como educadores y entes sociales es generar actitudes de cambio. Buscamos de esta manera poder beneficiar a gran parte de nuestra sociedad al hacer comprender la influencia que tiene el fortalecimiento de la responsabilidad aprovechando la sana convivencia sobre nuestras vidas, y la incidencia positiva de los procesos escolares cuando se orientan desde la lúdica y la recreación como herramientas imprescindibles en la formación integral de los individuos.

Las estrategias de sana convivencia ayudan a los docentes a modificar conductas de apatía e irresponsabilidad y a incrementar el interés de los estudiantes por el proceso escolar.

El que los estudiantes participen en actividades lúdicas y recreativas favorece la imaginación y la creatividad, les permite descubrir el placer de aprender a hacer cosas, reconocer la importancia de proponerse y luchar por conseguir una meta, ganar autonomía y mejorar la autoestima. Estas actividades además se constituyen en una posibilidad para crecer y desarrollarse, asumiendo una actitud crítica, activa y responsable para fortalecer la identidad y la toma de decisiones.

Es así como la propuesta lúdica pedagógica contribuyó positivamente en el acompañamiento escolar, permitiendo que los estudiantes a través de las actividades lúdicas, fortalecieran el contacto con su familia, sus padres, su entorno físico y social, desarrollaran habilidades y ampliaran los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, comportamientos y actitudes que lo preparan

para asumir la vida adulta. Implementar estrategias lúdicas debe hacer parte de los hábitos diarios que permitirán tener un conocimiento más significativo en la vida de los Romavalista, enriqueciéndolos en su formación axiológica y en convivencia ciudadana.

10. ANEXOS

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
INSTITUCION EDUCATIVA ROMAN MARIA VALENCIA
ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

1. **Considera necesario enseñar valores a los hijos?**

SI _____ NO _____

2. **Es necesario utilizar estrategias para enseñar valores a los estudiantes?**

SI _____ NO _____

3. **Cuál de las siguientes actitudes se refleja con mayor frecuencia en los jóvenes?**

REBELDIA _____ DESMOTIVACION _____ AUSENCIA DE REGLAS _____

TODAS LAS ANTERIORES _____

4. **Que entiendes por competencia ciudadana?**

HABILIDAD PARA JUGAR _____ DESEMPEÑO ACADÉMICO _____

NORMAS PARA CONVIVIR EN PAZ _____ NO RESPONDE _____

5. **En que ocupan los jóvenes el tiempo libre?**

RUMBA _____ CINE _____ LECTURA _____ DEPORTE _____

TECNOLGIA _____ NADA _____

6. En el siguiente cuadro marque con una (x) el en el cuadro correspondiente a la pregunta referente a el conocimiento que tiene de la institución.

	SI	POCO	NO
Lo que la institución pretende lograr en su enseñanza			
Las instalaciones de la institución de mi hijo (a)			
Los objetivos de cada asignatura			
El reglamento de la institución			
EL P.E.I			
A los docente de la Institución			
Los problemas o dificultades que tiene mi hijo			

7. En el siguiente cuadro responda si tiene conocimiento de la información planteada.

	SI	POCO	NO
Cómo enseñan			
La forma de evaluar			
Estrategias para resolver problemas de conducta			
Los eventos que organizan en la institución			
Las actividades académicas que realizan			
Las formas cómo puedo participar			
Cómo son las relaciones que tiene mi hijo (a) con docentes y compañeros			

8. De las siguientes acciones cual realiza usted con la institución.

Asisto a escuela de padres	SI	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Asisto a escuela de padres					
Hablo con el profesor sobre situaciones de comportamiento					
Hablo sobre los problemas de conducta					

9. De las siguientes a cual asiste regularmente.

	SI	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Informes académicos					
Apoyo actividades de la institución					
Eventos					
Entrevistas					
Llamados de los docentes					

10. Con frecuencia en que ayuda a su hijo en casa.

	SI	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
Reviso tareas					
Apoyo actividades académicas					
Hablo sobre las normas					
Proporciono materiales					
Busco información que requiere					
Proporciono ambiente sano y feliz					

11. ¿Qué beneficios trae la enseñanza con lúdica?

MEJORA LA CONVIVENCIA ____

ADQUIERE UN MEJOR COMPORTAMIENTO ____

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
INSTITUCION EDUCATIVA ROMAN MARIA VALENCIA
ENCUESTA ESTUDIANTES**

1. **¿Entre la escuela y el hogar en qué lugar prefieres estar?**

ESCUELA ____ HOGAR ____

1. **¿En el salón de clases te sientes cómodo (a)?**

SI ____ NO ____

2. **¿Te gustan tus profesores?**

SI ____ NO ____

3. **¿Qué es lo que más te gusta hacer en casa?**

JUGAR ____ ESTUDIAR ____

4. **¿Te parecen aburridas las clases?**

SI ____ NO ____

5. **¿Te gustaría aprender jugando?**

SI ____ NO ____

6. **¿Cuándo llegas a la casa después de ir al colegio qué actividades realizas?**

JUGAR ____ ESTUDIAR ____

7. **¿En tú colegio utilizan la sala de cómputo para clase de valores?**

SI ____ NO ____

8. **¿Qué otras herramientas utilizan para aprender?**

LIBROS ____ TELEVISOR ____ DVD ____

GRABADORA ____ JUEGOS ____

**FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
INSTITUCION EDUCATIVA ROMAN MARIA VALENCIA
ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y DIRECTIVOS DOCENTES**

1 - ¿Se considera usted buen maestro?

SI ____ NO ____

2 - ¿Cómo cree usted que son sus clases?

DIVERTIDAS ____ NORMALES ____

3. ¿Qué herramientas utiliza usted para desarrollar sus clases?

LIBROS ____ TELEVISOR ____ DVD ____ GRABADORA ____ JUEGOS ____

4. ¿Qué otro lugar aparte del salón utiliza usted para desarrollar sus clase?

CANCHA ____ KIOSCO ____ SALA DE COMPUTO ____
AULA MAXIMA ____

5. ¿Dónde cree usted que es mejor o más fácil enseñar?

SALON DE CLASE ____ FUERA DEL SALON DE CLASE ____

6. - ¿Los niños se distraen frecuentemente en clases?

SI ____ NO ____

7. - ¿Cuál cree usted que son las causas por las cuales los estudiantes se distraen?

JUEGOS ____ PROBLEMAS DE APRENDIZAJE ____
NO LE AGRADAN LAS CLASES ____

IMAGEN 1: Actividad musical, estudiantes del grupo representativo de la Institución.



IMAGEN 2: Actividad musical, evocando el pasado, hermosos boleros.



IMAGEN 3: Actividad musical, tarde de evocación.



IMAGEN 4: Estudiantes en el momento de la Oración diaria.



IMAGEN 5: Saludo de llegada de parte de los docentes a todos los estudiantes de la Institución



10. BIBLIOGRAFÍA.

- ARRÁEZ, JM. ¿Puedo jugar yo? Granada: Proyecto Sur, 1999.
- ABERASTURY, A. *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós, 1986.
- BALLY, G. *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica, 1973.
- BANDET, J. y ABADIE, J. (1975): *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona. Fontanela
- BHÜLER, CH. *Infancia y juventud*. Madrid: Espasa Calpe, 1931/1946.
- CAILLOIS, R. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, 1958.
- CHÂTEAU, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz, 1958.
- CHAMORRO Beti. La lúdica como actitud del docente. Bogotá: 1998, .p. 33.
- DECROLY, O. Y MONCHAMP, O. *El juego educativo*. Madrid: Morata, 1986.
- DELGADO, F. Y DEL CAMPO, P. *Sacando jugo al juego*. Barcelona: Integral, 1993
- ELKONIN, D. B. *Psicología del juego*. Madrid: Visor, 1980.
- GERVILLA. Axiología educativa. Granada: ATA, 1988.
- FREUD S. *Más allá del principio del placer*. Madrid: Nueva, (1920/1972).
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza editorial, 1972.
- KLEIN, M. *El psicoanálisis de los niños*. Buenos Aires: Paidós, 1945.
- LE BOULCH, J. *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*. Madrid: Doñate., 1983.
- LINAZA, J. *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman, 1991.

- MARÍN, R. *Principios de la pedagogía contemporánea*. Madrid. Rialp, 1982.
- MARTINEZ CRIADO, G. *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro, 1998.
- MOOR, P. *El juego en la educación*. Barcelona: Herder, 1981.
- OMEÑACA, R Y RUIZ, J. *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo, 1999.
- ORLICK, J. *The second cooperative sports and game book*. New York: PanteheonBoocks, 1982.
- ORTEGA, E. y BLÁZQUEZ, D. *La actividad motriz*. Madrid: Cincel, 1985.
- ORTEGA, R. *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada, 1990.
- PAREDES, J. *Juego, luego soy, teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen, 2003.
- PIAGET, J. *La formación del símbolo*. México: Fondo de Cultura Económica, (1946/1977)
- PIAGET, J. *Psicología y pedagogía del juego*. Barcelona: Agostini, 1986.
- POULTER, C. *Jugar al juego*. Ciudad Real: Ñaque, 1987.
- PUIGMIRE-STOY, M. C. *El juego espontáneo*. Madrid: Narcea, 1996.
- ROJAS, E. *Una teoría de la felicidad*. Madrid: CIE Inversiones editoriales, 1998.
- RÜSSEL, A. *El juego de los niños*. Barcelona. Herder, 1976.
- SARAZANAS, R. Y BANDET, J. *El niño y sus juguetes*. Madrid. Narcea, 1983.
- SPENCER. *Principios de psicología*. Madrid: Espasa Calpe, 1855/1985.
- STERN, D. *La primera relación madre-hijo*. Madrid: Morata, 1977.
- TOURTET, L. *Jugar, soñar, crear*. Madrid: Atenas, 1973.
- .

TRIGO, E. Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 1994.

VIGOTSKI, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica, 1933/1982.

WALLON, H. La evolución psicológica del niño. Buenos Aires: Psique. Nueva visión, 1941/1980.

WINNICOT, D.W. Realidad y juego. Barcelona. Granica, 1979.

ZAPATA, O. Y AQUINO, F. Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa de aprendizaje escolar. México: Trillas, 1972.